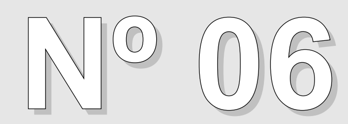
Bytemaniacos

Lo más clásico en informática y videojuegos



INDICE Y EDITORIAL

"Cuando lo hayas encontrado, anótalo."

¡Ha costado salir!

Al final me he liado con cien cosas a la vez y no terminaba ninguna, pero parece que ya se va encauzando todo y este fanzine es prueba de ello.

Ya se van asentando las secciones, y no tengo falta de contenidos. Eso me recuerda que he tenido que hacer selección, porque han salido muchos juegos desde el último número, algo que me alegra sobremanera porque dice mucho del estado de salud del mundillo retro.

La gente tiene ganas de hacer cosas, se nota, y la escena nacional pone el listón cada vez más alto. Por desgracia no he podido ir a Retromañia, pero por las fotos y lo que se va leyendo por los foros parece que ha sido un rotundo éxito. Mis felicitaciones a Retroacción por su labor, esfuerzo, y tesón. Necesito un voluntario para hacer un especial sobre esto...

Y no me olvido de Ron, que estará aún en el hospital tras su "churro" de accidente doméstico, y a la mujer de FatAgnus, que salió ilesa de un accidente de tráfico. No me deis más sustos.

Primero la salud y la familia, luego la afición.

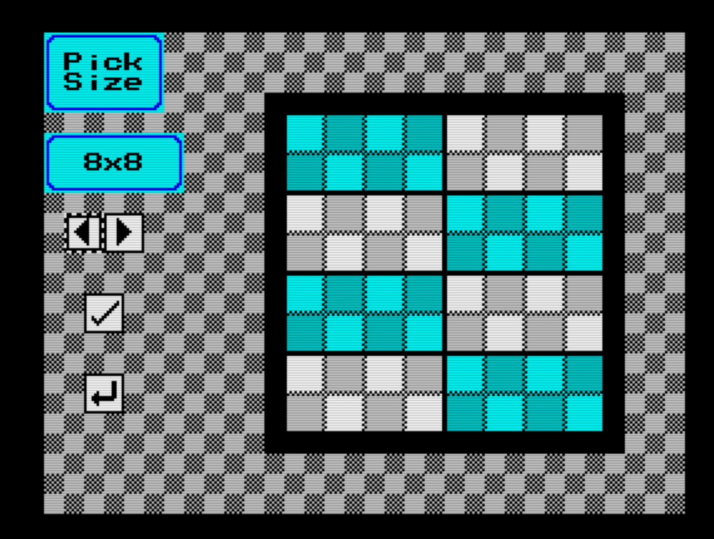
Eso si... ahora cervecita, sofá...

Radastan

kurdoman@gmail.com



sū-dō'kū



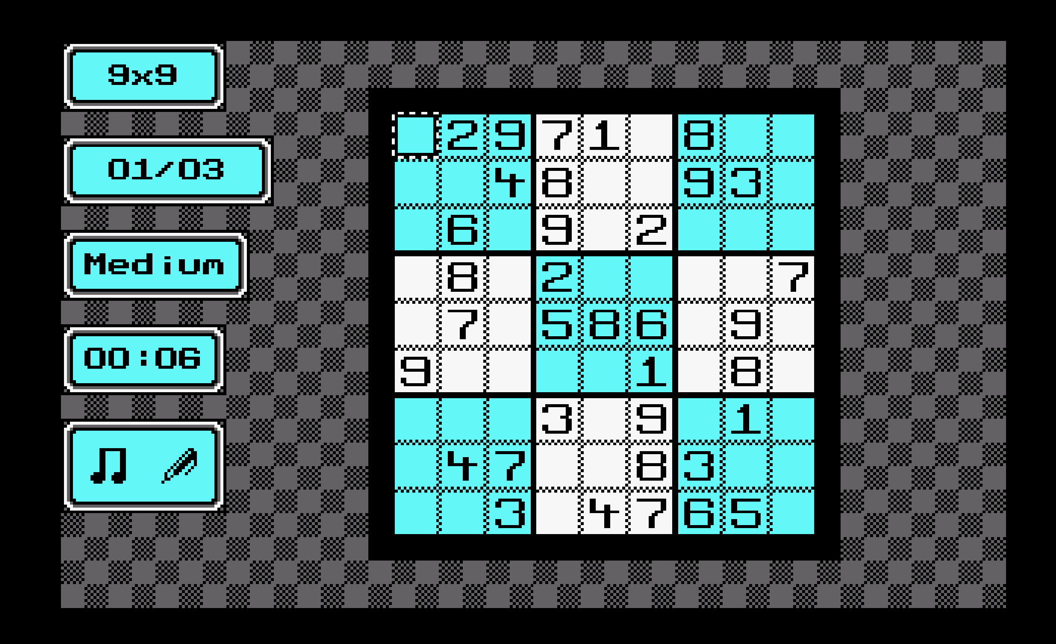
Números hasta en la sopa

Este será recordado, sin duda, por el año del Sudoku en los 8 bits. Han aparecido versiones para casi todos los ordenadores.

En esta ocasión nos llega una versión para dos plataformas: Amstrad CPC y ZX Sepctrum. En ambos casos el listón ha quedado bien alto, con un acabado realmente profesional, que les ha llevado a sacarlo en venta a través de Cronosoft.

Viene bastante completo, con distintos modelos de sudoku, tres niveles de dificultad, y distintas opciones de control. Destaca el que se pueda jugar hasta con joystick, de una forma muy cómoda e intuitiva, por lo que es ideal para los que odian el teclado.

Está programado por Kevin Thacker, con melodías (muy buenas) de Herve Monchatre, y la ayuda del carismático Bob Smith. Un Tandem que esperamos vuelva a repetirse visto el resultado.



http://www.kjthacker.f2s.com/games/index.html

SUBACUATIC

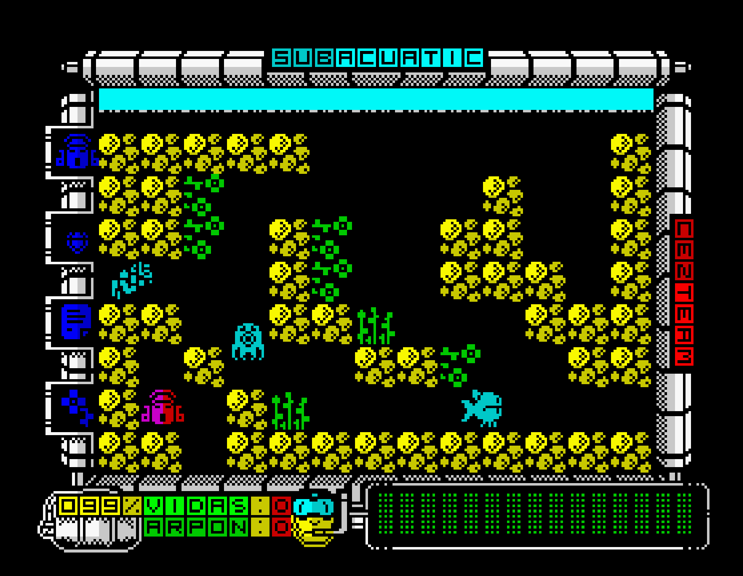


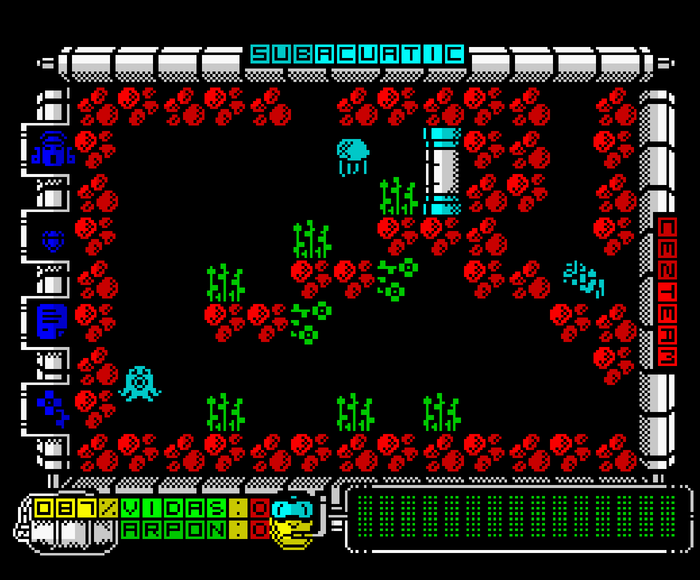
No lo perdemos de vista

Es el juego que más estamos siguiendo en este fanzine, y no es para menos. Subacuatic apunta muy buenas maneras, la demo privada que nos mostraron significó amor a primera vista. Y cada vez que nos muestran algo más quedamos aún más prendados.

Allá van dos imágenes de la última versión, más una pantalla capturada de una Tv para que se pueda apreciar como quedará ante nuestro ZX Spectrum original.

Sólo quedan meses, se nos van a hacer eternos.











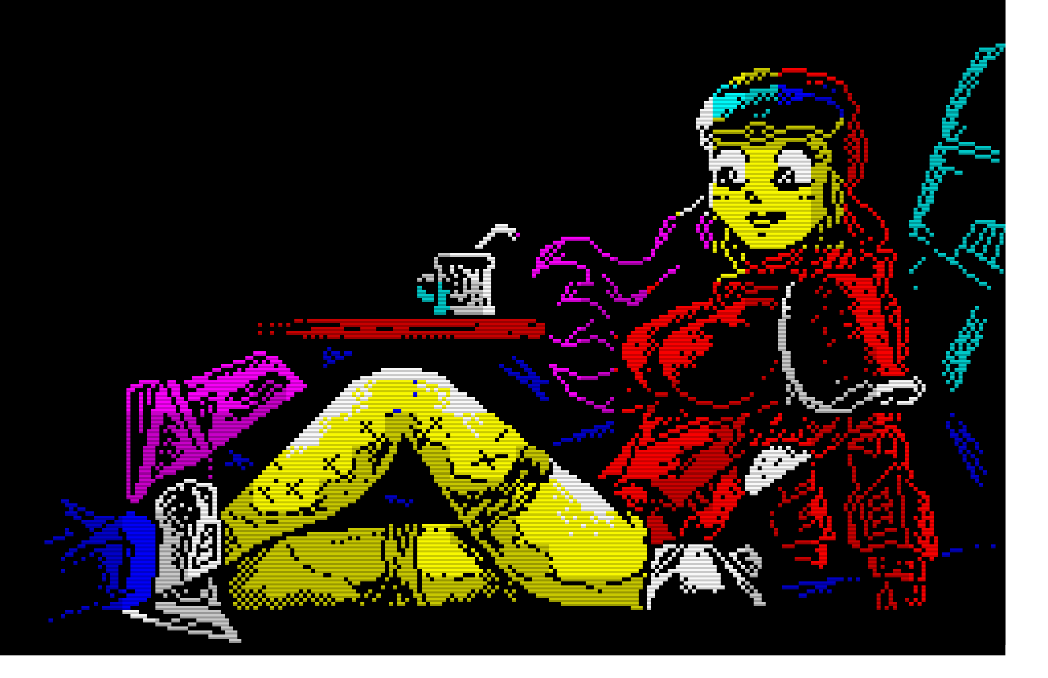
Un experimento con buen presentación

En CEZ inauguraron no hace mucho una sección dedicada a pequeños juegos que normalmente jamás ven la luz. Son pequeños proyectos que pretenden probar alguna rutina, o simplemente son frutos de un fin de semana entretenido.

Pero en esta ocasión casi nos sorprenden, y es que uno se le queda la cara de tono al ver la pantalla de presentación y el menú (con música beeper cañera). Una currada impresionante que tapa un juego que sólo nos durará unas partidas, con una jugabilidad más bien escasa debido a que el juego es muy simple.

No obstante se agradecen este tipo de iniciativas, que lejos de engañar a nadie nos dan alguna alegría cuando aparecen y nos deja la ilusión de la carga, los colorines, la moza...

http://computeremuzone.com/forum/viewtopic.php?f=44&t=5702



Farmer Jack Treasure Trove



Se cierra la trilogía

Bob Smith cierra su trilogía de juegos granjeros basados en su personaje Jack,

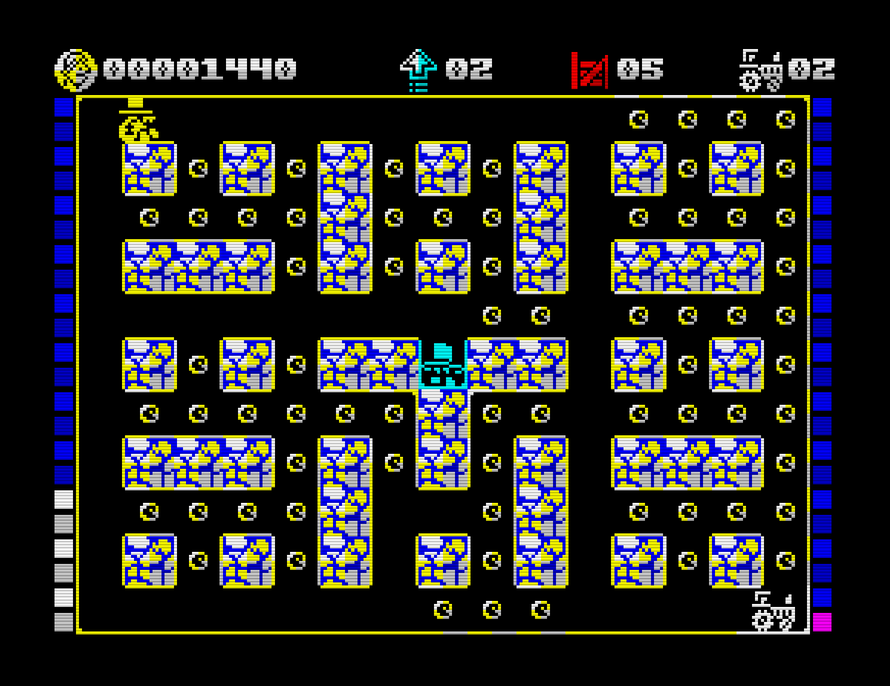
En esta ocasión el sistema de juego es muy sencillo, es un comecocos competitivo: debemos recoger la cosecha antes que varios ladrones la roben y nos aruinen. El resultado es muy divertido y original, además de adictivo.

Los gráficos son muy agradables, con un buen uso del color, y un menú muy vistoso (parece que todos van tomando nota sobre este aspecto).

Cierra con broche de oro el apartado técnico la música, por obra y gracia de Lee du-Caine, con melodías muy pegadizas y bien realizadas.

Y encima es gratis.

http://www.bobs-stuff.co.uk/treasuretrove.html











Lo bueno, si gratis, dos veces bueno

Team Bomba ha decidido adelantar la Navidad y ofrecer de forma totalmente gratuita su juego Bombaman: extra ammo.

Es una oportunidad única para hacerse con esta versión para MSX2 de este gran clásico, remozado con multitud de extras que lo hacen totalmente imprescindible. A destacar que no sólo hay que matar enemigos, también hay una historia a lo largo del juego, además de jefes finales.

Nos lo ofrecen en tres modalidades: para meter en discos de MSX, como imagen de disco .DSK, y en un pack junto con el emulador BlueMSX para disfrutar en PC si no se posee un ordenador real.

http://www.teambomba.net/bombaman.html

HOBGOBLIN

Los muertos llegan a Atari XE/XL

Al más puro estilo Ghost & Goblins, pero con diez veces más mala leche, nos llega un juego arcade para nuestros Atari de 8 bits.



Basado en un juego lanzado originalmente para BBC, Hobgoblin nos pone en la piel del valiente de turno contra las hordas del mal. La dificultad roza la locura, pero con un poco de maña es posible avanzar sin arrancarse los pelos de la cabeza.

No esperéis gráficos de órdago, pero si mucha diversión. Una pena que el scroll no sea suave y continuo, porque entonces habría sido todo un crack, pero al menos se permite un movimiento suave de personaje y enemigos.

Podéis descargarlo en:

http://atari.fandal.cz/detail.php?files_id=5902









A martillazo limpio!

Alguna que otra vez surge un juego sin muchas pretensiones, algo sencillo de acción directa que sólo pretende divertirnos un rato. Anima Party es uno de esos juegos, y lo hace de la mejor forma.

Tenemos que usar nuestro martillo para golpear a las comadrejas que surgen de los agujeros, simplemente eso, pero es tan divertido que llega a sorprender.

Los gráficos son un buen ejemplo de hasta donde pueden llegar los Atari XE/XL, el conjunto posee un aspecto más propio de una consola como NES que de un ordenador de 8 bits.

Un juego sin pretensiones pero muy cachondo.

Podéis descargarlo en:

http://atari.fandal.cz/detail.php?files_id=5902



Enforcer 2

Ya tenemos demo de uno de los juegos más esperados por la comunidad de C64. Un matamarcianos destinado a mirar de tu a tu a los todopoderosos Salamander y R-Type.

El juego definitivo será en formato cartucho, una alegría en los tiempos que corren para los usuarios de ordenadores reales.

Probadlo, no tiene desperdicio:

http://noname.c64.org/csdb/release/?id=67039



Un paseo por las profundidades

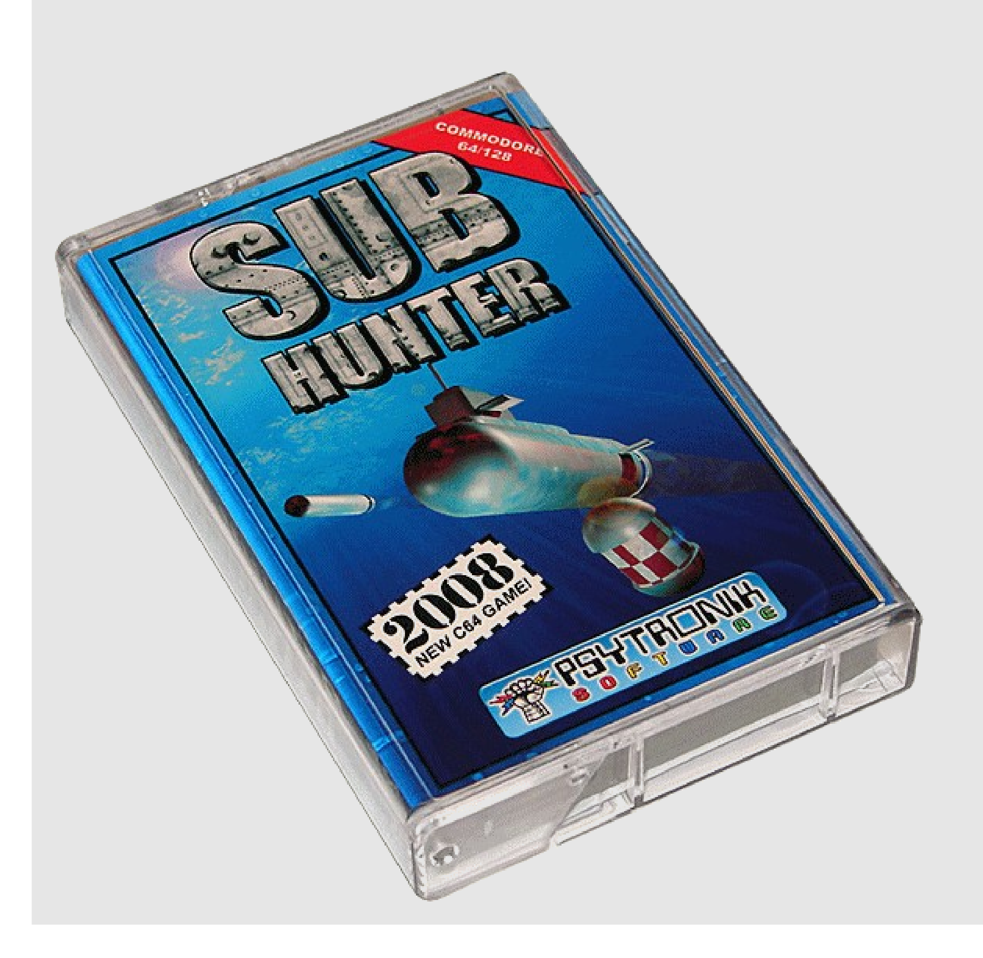
Aclamado por la crítica como uno de los mejores juegos para C64 de este año (90% de nota en Retro Gamer), nos llega en formato cinta al fin para disfrute de nuestros Commodore.

Posee un scroll multiplano muy vistoso y suave, que hace que la experiencia de rescatar submarinistas sea algo agradable, aunque peces monstruosos y toda una armada de submarinos nos van a impedir la labor. El sonido está a la altura, con buenas melodías (faltaría más en C64), y algunos FX poco destacables.

Probad la demo, y si os gusta no dudéis en adquirirlo.

http://www.binaryzone.org/downloads/Sub_Hunter_Preview_JULY2008.zip

http://www.binaryzone.org/psytronik/







El próximo 12 de Enero de 2009 se cumplirá el 25 aniversario del QL, una fecha muy especial que se merece un trato especial. Del 10 al 12 de Enero, inclusive, realizaremos varias actividades en un evento exclusivamente online a través de Internet. Entre estas actividades estarán dos concursos que a continuación os presentamos.

Concurso de programación Super BASIC

Se trata de realizar un juego, utilidad, lo que se os ocurra, en Super BASIC con las siguientes reglas:

- Ser de nueva creación
- Tener la mayor parte en Super BASIC (se pueden usar rutinas en ensamblador)
- Se debe poder ejecutar en un QL estándar sin ampliaciones

Se recomienda visitar el foro de QL en Speccy.org, ya que encontraréis muchas información y ayuda:

http://www.speccy.org/foro/viewforum.php?f=15

También es muy recomendable visitar:

http://www.sinclairql.es

Como emulador para Windows os recomendamos QL 2K,
que puede ser usado sin problemas bajo Linux con Wine:

http://www.jadiam.org/QL/Download.php



Concurso de programación de pantallas

Se trata de elaborar una pantalla artística usando exclusivamente Super BASIC, tenéis varios ejemplos en el siguiente hilo del foro de Speccy.org:

http://www.speccy.org/foro/viewtopic.php?f=15&t=1066

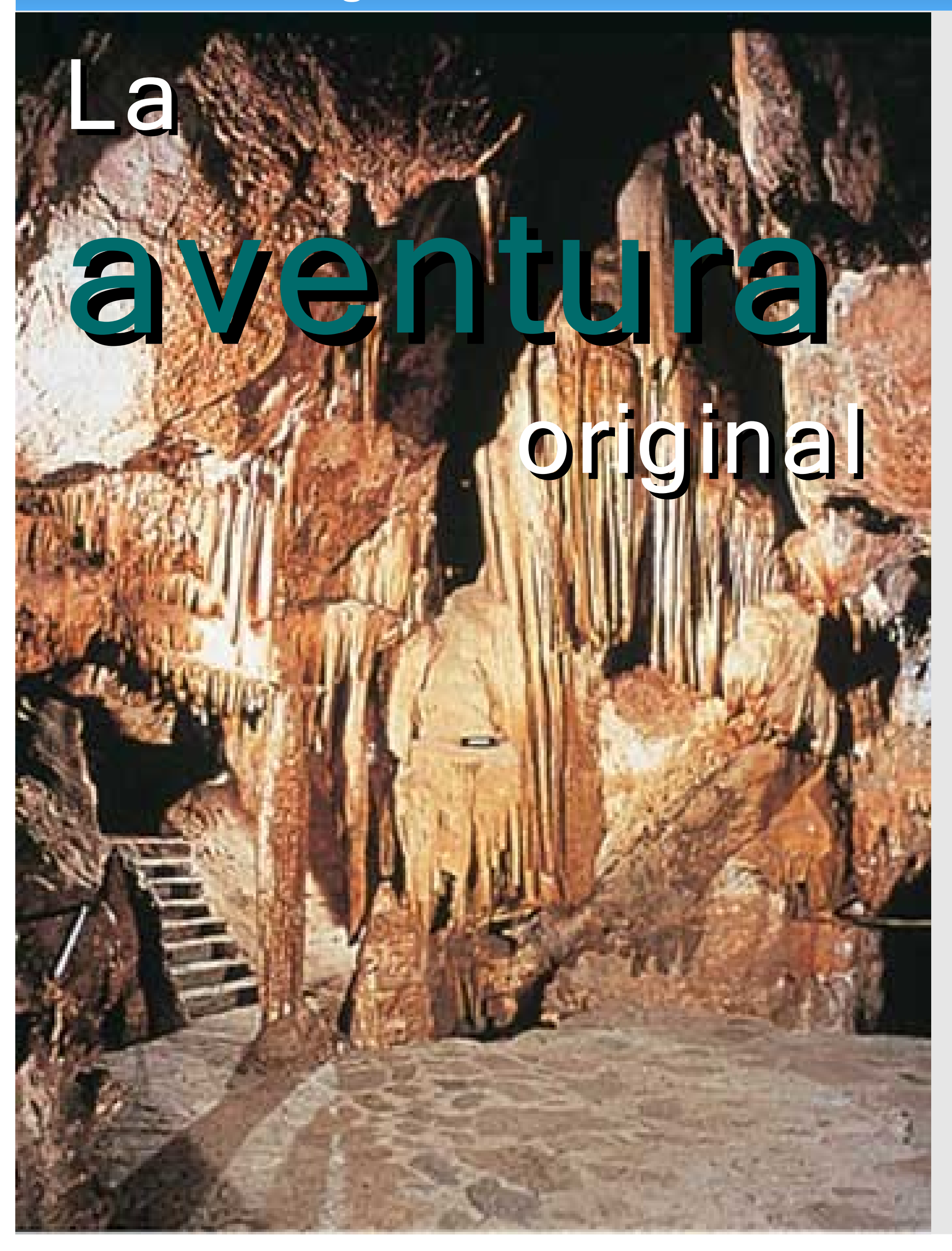
Para ambos concursos el plazo de entrega finaliza el día 9 de Enero (inclusive), el día 10 se presentarán todos los participantes para su votación durante el fin de semana, y el día 12 por la noche se presentarán los resultados. Los ganadores se llevarán 25 euros en metálico cada uno.

Los trabajos pueden enviarse desde YA a:

kurdoman@gmail.com



25 aniversario



¡Ya es de día en el castillo!

Mi señor me ha enviado a casa del Viejo Archivero para llevar unas cosas: crías de piraña, algunos grilletes, etc. La verdad es que será refrescante volver a mi antigua mansión y rememorar viejos tiempos, aunque Yiep esté por allí.

El camino es largo, y ahora mismo estoy atravesando una zona montañosa que me recuerda una vieja historia sobre una gruta colosal llena de misterios...

Érase una vez...

Existe un problema que acucia a la humanidad entera, un problema que a lo largo de la historia nos ha traído innumerables problemas: el tiempo libre. La gente se aburre, y cuando se aburre piensa cosas raras... y es aquí cuando comienza nuestra historia.

William Crowther es un aficionado a la espeleología, y le encanta ir a las cuevas del Parque Nacional Mammoth Cave en Kentucky, una famosa red subterránea con multitud de entradas. Entre dichas entradas estaba la de Bedquilt, quizás su favorita y la que mejor conocía.

Por otro lado tenemos a Sandy y Laura, sus dos hijas, que de vez en cuando le visitaban al trabajo. El problema es que William era programador, y como comprenderéis su reducto laboral no era precisamente el sitio más encantador del Mundo, aparte que si había faena la visita podía resultar bastante incordiante.

Y es entonces cuando William, en su tiempo libre, piensa...



In A Valley
You are in a valley in the forest beside a stream tumbling along a rocky bed.

>go south

At Slit In Streambed
At your feet all the water of the stream splashes into a 2-inch slit in the rock. Downstream the streambed is bare rock.

FLINT MAMMOTH
CAVE SYSTEM
BEDQUILT SECTION,
COLOSSAL CAVE
W. & P. CROWTHER 3/10/75
© 1975 by the CAVE RESEARCH FOUNDATION

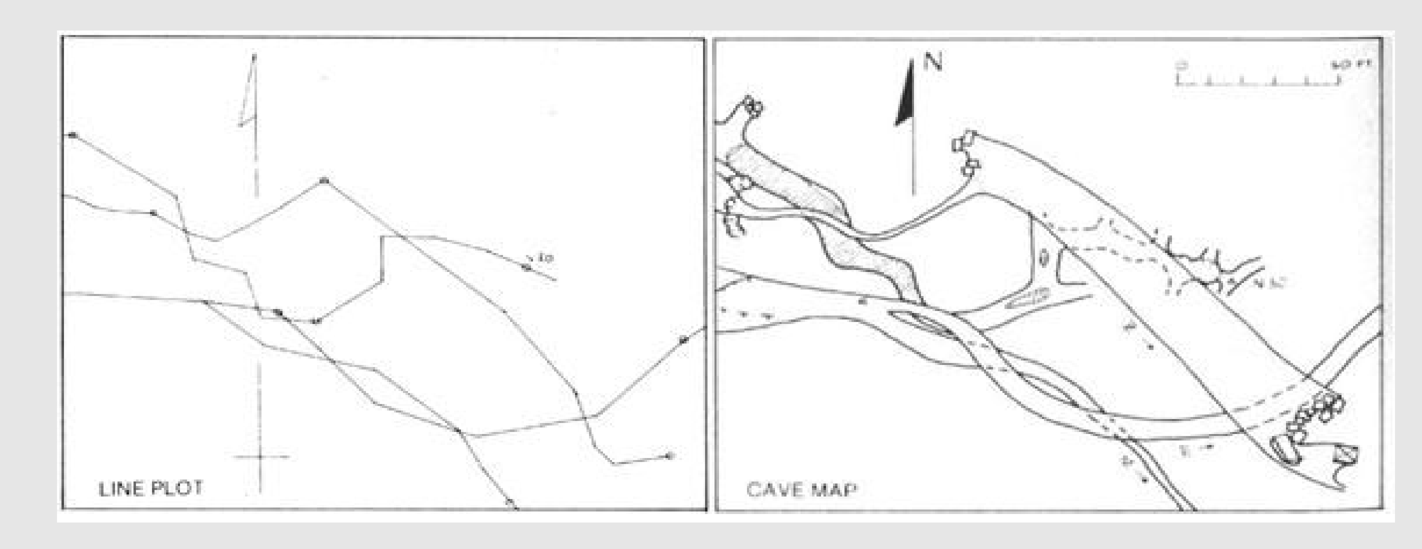
Nace "Adventure"

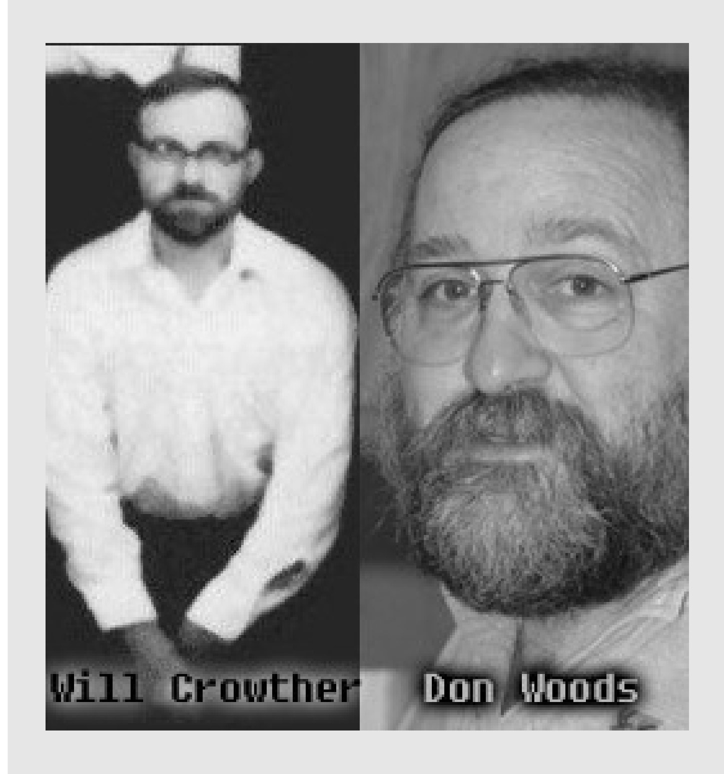
William pensó que lo mejor para tener entretenidas a sus hijas cuando le visitaran era que jugaran un poco con uno de los ordenadores de allí, total, para tener parado un ordenador que costaba millones de dólares... mejor jugar con él.

Pero claro, ¿qué juego? ¿qué podía ser divertido en modo texto? Tras mucho mediar tuvo la idea de un juego que simulase una excursión a una de sus cueva favoritas, concretamente la de Bedquilt. El plan era presentar localidades con una pequeña descripción del lugar, para que el jugador pudiera realizar acciones básicas de movimiento con dos sencillos comandos (ej. "go north" -> "ir al norte").

Como base cogió un mapa de vectores de la cueva real, que había elaborado recientemente, sobre el que punteó lugares clave para que fuesen las localidades. A continuación trazó el contorno de la cueva, y traspasó la idea al ordenador. Cada localidad describía el punto real según lo recordaba, para dotar de realismo a su juego y así hacerlo más divertido.

Lo programó todo en un PDP-10, propiedad de la empresa para la que trabajaba (BBN), sin la menor intención de hacer público el invento. Le bastaba con la ilusión de sus hijas y lo encantadas que estaban con el jueguecito.






```
welcome to adventure

   THE OBJECT OF YOUR ADVENTURE IS TO
FIND TREASURES AND RETURN THEM TO THEIR
PROPER PLACE.

   I'M YOUR CLONE. GIVE ME COMMANDS THAT
CONSIST OF A VERB AND A NOUN.

i.e., go east, take key, climb tree,
save game, take inventory, find axe.

YOU'LL NEED SPECIAL ITEMS TO DO SOME
THINGS, BUT I'M SURE YOU'LL BE A GOOD
ADVENTURER AND FIGURE THESE THINGS OUT.

NOTE THAT GOING IN THE OPPOSITE DIR-
ECTION WON'T ALWAYS GET YOU BACK TO
WHERE YOU WERE!

          happy adventuring!!
```

Y llegó el hacker

Don Woods era también programador, trabajaba en el Standford AI Lab (SAIL), y en su trabajo era un fenómeno. Pero tenía un problema: tiempo libre, y eso le hizo pensar, lo que le llevó a jugar también con los ordenadores de su trabajo... pero de otra forma. Se convirtió en Hacker, le encantaba campear por la red Arpanet y rebuscar en las tripas del sistema de archivos de cualquier ordenador.

Pero un día descubrió algo muy interesante en un ordenador del SAIL, un juego llamado Adventure y escrito por un tal Crowther. Así que ni corto ni perezoso, y teniendo en cuenta que Arpanet era por aquel entonces un puñado de nodos, mandó a la red un mensaje a todas las direcciones de correo electrónico que empezaran por crother@.

Recibió respuesta al poco tiempo.

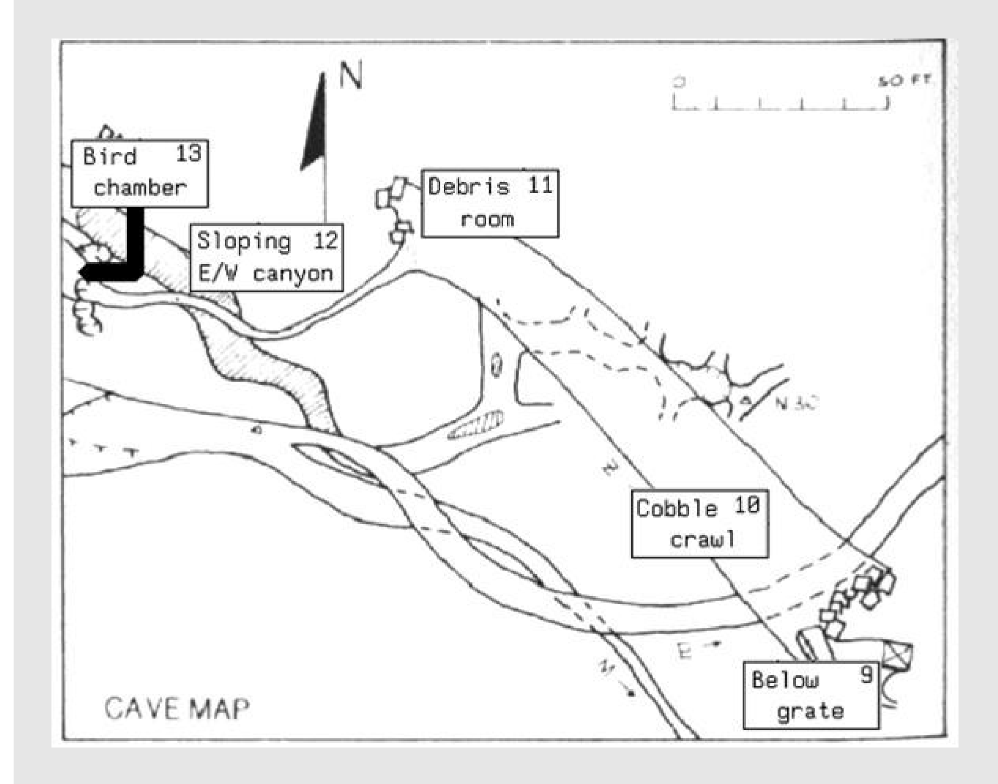
Mejorando lo presente

Puestos en contacto los dos, Woods pidió a William el código fuente del juego para mejorarlo y corregir algunos bugs que tenía (había, por ejemplo, un sala que si se llegaba a ella no había forma de salir). Su idea era añadir toques de rol al juego, tanto a las descripciones como al contenido.

El juego original sólo trataba de explorar una cueva, no tenía puzzles, objetos, ni nada por el estilo. Amplió el mapeado con zonas de exteriores, algún puente, criaturas con mala leche, algunos objetos, tesoros... en pocas palabras, lo convirtió en un mundo de fantasía con grandes dosis de interactividad.

Tras contemplar orgulloso el trabajo final lo distribuyó por Arpanet con el nombre de “Colossal Cave Adventure”, posteriormente a Internet, y así se formó el germen de lo que hoy día conocemos como juegos de aventura.

Curiosamente ese fue su único juego.



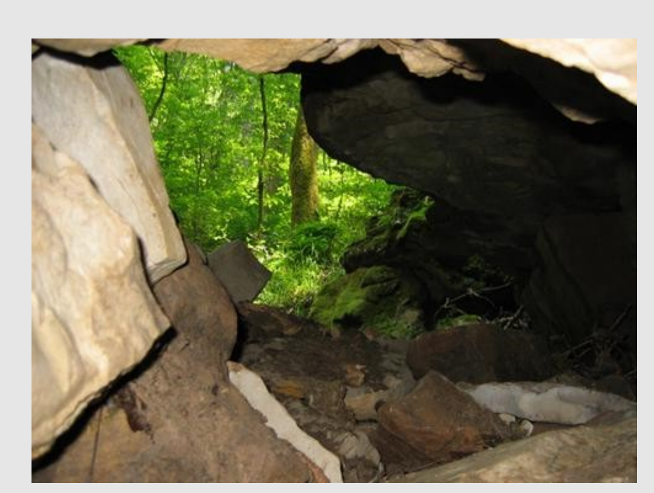
Turismo de aventura

A día de hoy son muchos los que se aproximan a Kentucky a visitar la cueva que dio origen a la primera aventura, y resulta curioso que los primeros pasos en dicho lugar resulten familiares si recuerdas las descripciones del juego. La gente se divierte buscando esas ruinas perdidas, las puertas de hierro del interior de la cueva, los pasadizos, los abismos, etc.

Como se puede observar con el mapa adjunto, las fotos reales de cada lugar, y las descripciones, la equivalencia entre ficción y realidad supera las expectativas de cualquiera. Motivo por el cual, este lugar es de peregrinación para todo buen aventurero que pueda permitírselo. Eso si, como es lógico, los únicos tesoros que vamos a encontrar son restos de algún visitante descuidado.

Si queréis más información:

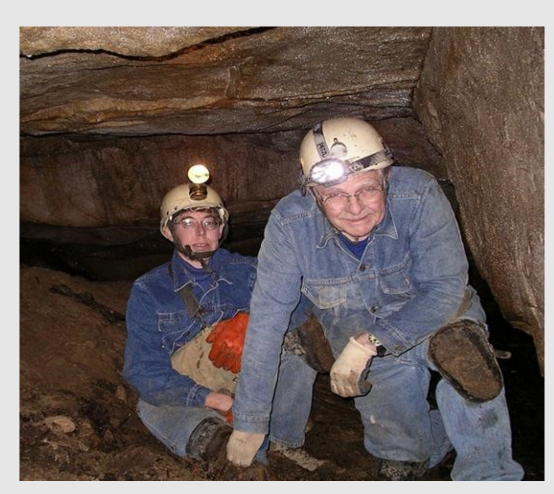
http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009.html



9 - Entrada a la cueva



10 - “Te arrastas sobre piedras en un paso bajo. Hay una luz debil al final, hacia el Este.”



10 - “Estás en un cuarto ruinoso, lleno con cosas esparcidas por el suelo. Una nota en la pared dice...”

Dinamic entra en escena

Desde su lanzamiento en Arpanet e Internet el juego empieza a coger fama y a convertirse en una leyenda: los más prestigiosos desarrolladores de aventuras confirman que su primera inspiración viene de dicho juego, se despiden a varios programadores jugando in-fraganti cuando se suponía que hacían horas extras, se realizan otras versiones inspiradas en la original, etc.

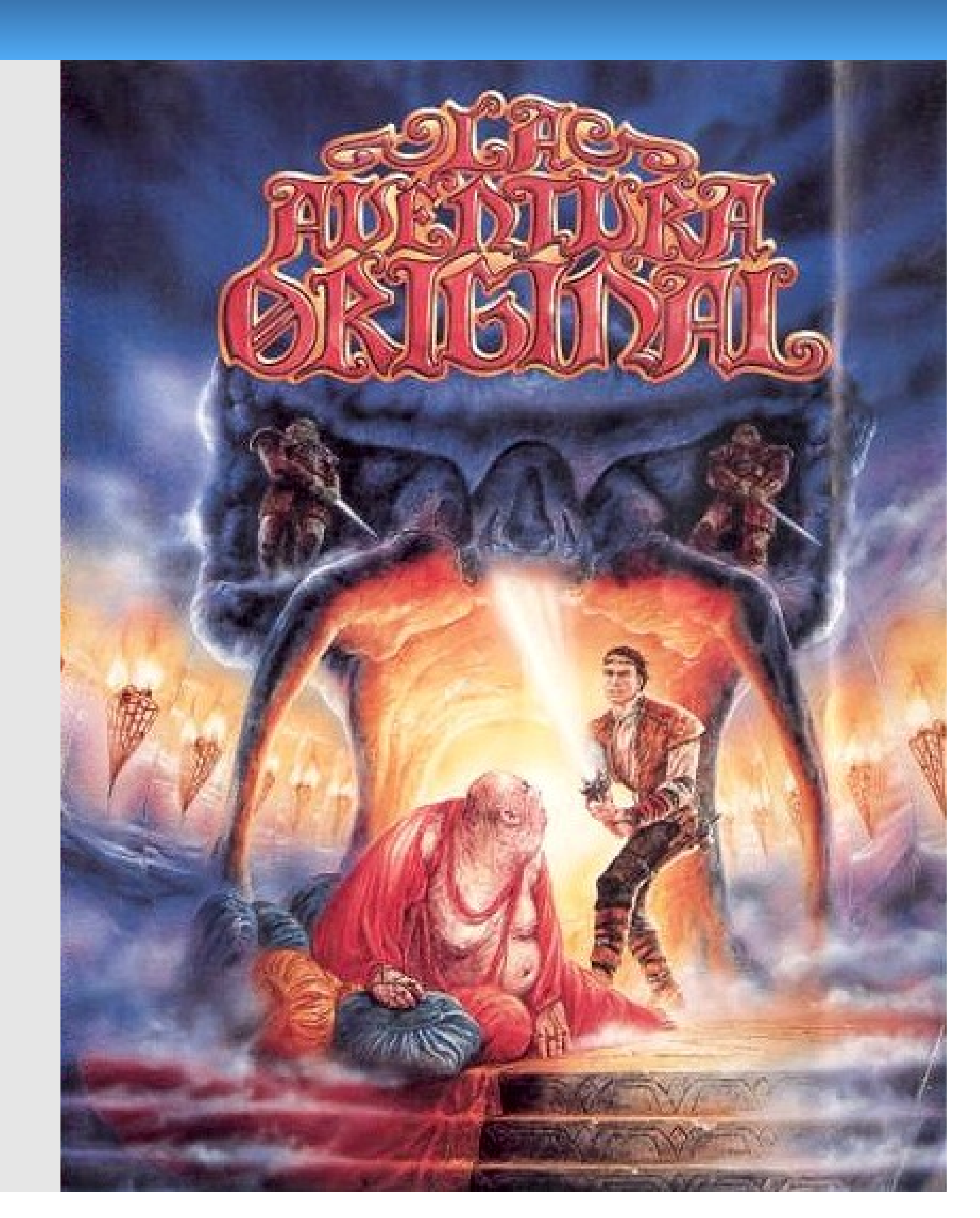
Llegamos a 1989, y Dinamic quiere estrenar su nueva herramienta para crear aventuras (un PAWS a medida realizado por Tim Gilberts). Andrés Samudio lo tiene claro: debe ser una versión actualizada de la primera aventura de texto, y debe llamarse “La aventura original”.

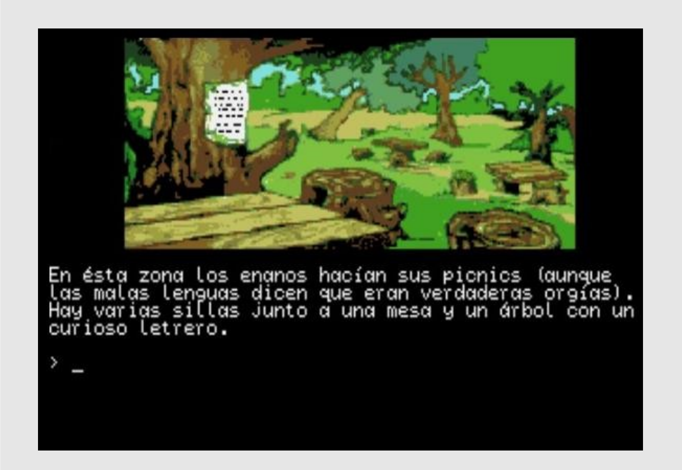
En Dinamic se ponen las pilas, Andrés Samudio adapta el guión, Vicente Misas se encarga del diseño gráfico (soberbio), Manuel González de la programación, y Tim Gilberts ayudando puesto que Manuel estaba terminando la carrera y había que sacarlo a tiempo.

El juego toma como base la versión de Crowther y Woods, añadiendo cosas de tres versiones posteriores de otros autores. Samudio, eso si, retoca los textos para darles más riqueza y profundidad, y amplia las localidades al mágico número de 100. Como colofón divide el juego en dos partes: la búsqueda y el encuentro. Gracias a ello se hacía un poco más digerible y se ganaba en gráficos.

En lo técnico citar que se ideó una rutina que describía las salidas, con el objetivo de facilitar al jugador el moverse por el mapa y no limitarse a un mero Norte, Abajo, etc.

Fue un rotundo éxito de crítica y ventas.







La novela

Para Samudio la experiencia le supo a poco, y estaba tan inspirado que decidió crear una novela sobre el juego. El libro nunca vió la luz, y el texto anda perdido desgraciadamente, salvo un retazo del mismo que podéis leer aquí:

http://spac.caad.es/1/spac36.htm#a4

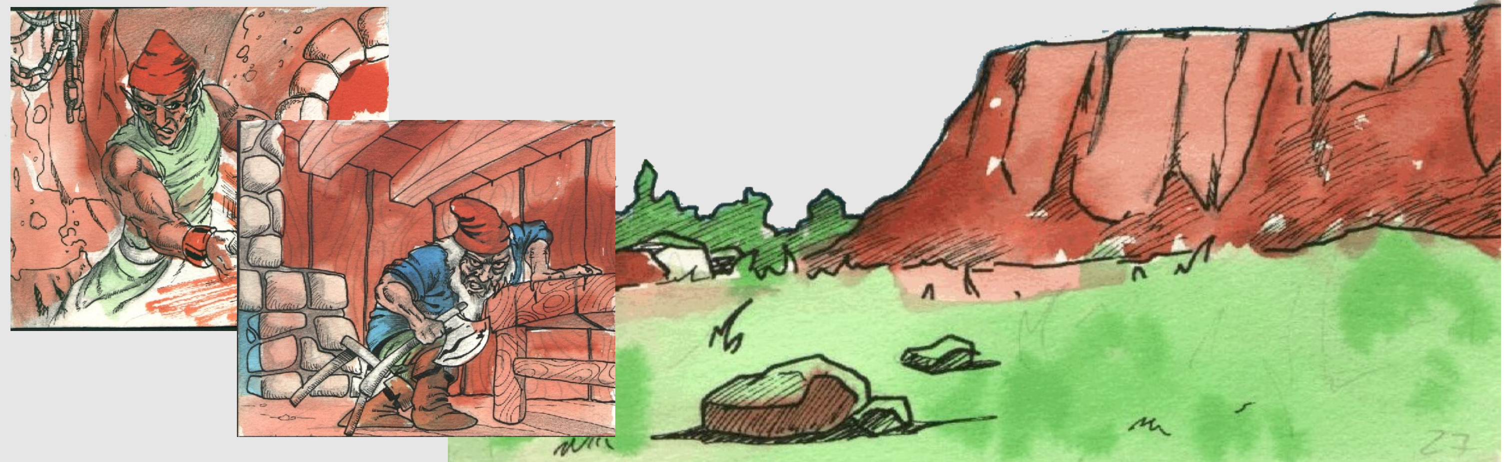
Para ser sinceros el texto se muestra interesante, pero muestra una ligera separación entre la acción y el lector, no te metes en su pellejo, y quizás ese sea el motivo de su no publicación.

La aventura original 2

Cuando el género comenzó el declive se anunció el desarrollo de una segunda parte, más con la pretensión de tirar de la fama de la primera parte y ver si así podía ser rentable. Desgraciadamente dicho juego no vio nunca la luz, pero en la web de CAAD es posible descargar una demo inconclusa y algunos bocetos:

http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=361

Y esto es todo, sigo mi camino rumbo al castillo del Viejo Archivero, a ver si Hebilla sigue tan guapa como siempre...



Análisis

Yoomp!



Un puzzle 3D increible.

Sistema: Atari XE/XL
Página 21

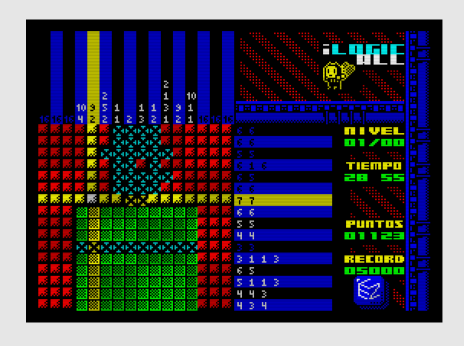
Tutankham



Catacumbas con sabor arcade.

Sistema: MSX / MSX2
Página 24

Ilogic All



Lo último de Computer Emuzone.

Sistema: ZX Spectrum 128K
Página 27

Nheredia



Aventura en un mundo de mundos.

Sistema: Amstrad CPC 6128
Página 30

YOOMP!

Uno de los ordenadores de 8 bits más olvidados por la escena en Europa está recibiendo un auténtico aluvión de novedades durante este año. Muchos juegos han sido sencillos, sin pretensiones, otros han elevado el listón de la calidad a un buen nivel, pero hay uno que ha sido una auténtica obra de arte: Yoomp!

Estamos ante uno de los mejores juegos para Atari XE/XL, una maravilla técnica y jugale que es difícil de explicar con simples imágenes y texto. Nos ha producido la misma sensación que cuando vimos por primera vez girar las torres de Nebulus. Una orgía visual que no se queda sólo en eso, sino que además añade un desarrollo original, fresco, y muy divertido.

Pero dejemos los elogios y pasemos a analizarlo con el detenimiento que merece.



El juego tiene claras influencias del juego Trailblazer, es decir, recorrer un pasillo a toda pastilla tratando de evitar las trampas y huecos al vacío. La gran novedad es que en vez de un corredor plano lo que vamos a recorrer es un tubo. Aquí no hay arriba y abajo, podemos movernos en todo su diámetro a nuestro antojo y elegir el mejor camino a seguir para tratar de alcanzar el final del nivel..

Es hipnotizante ver como avanza el tubo ante ti, presentando en muchas ocasiones más de una ruta adecuada. Esto ofrece al jugador una sensación 3D inigualable, gracias a que el “scroll” es totalmente suave y tiene un campo de visión más que aceptable para ver llegar los obstáculos.

La esfera no se desliza, bota, un acierto aún mayor porque deja momentos de infarto en el que ves que no hay camino, pero que el simple bote permite alcanzar zonas inaccesibles de otra forma.

De igual manera el camino será muchas veces un reto en si mismo, con puertas de teletransporte que nos pueden volver auténticamente locos, saltos que requerirán girar por la pantalla, etc. Por añadidura no todas las baldosas tienen el mismo efecto, y además podemos controlar la altura del rebote de la pelota con el botón de disparo. Es decir, aunque parezca una carrera de obstáculos se trata de un puzzle progresivo que el jugador debe emplear para avanzar hasta el final de cada nivel.

No os dejéis engañar por todo lo mencionado, es muy posible que se empiece a pensar que se trata de un juego no apto para mentes débiles, y nada más lejos de la realidad. El juego comienza de forma sencilla, y en dos o tres partidas ya se le empieza a coger el truco sin mucha dificultad.



En el terreno sonoro tenemos que quitarnos el sombrero, ya que desde el primer momentos las melodías que escucharemos serán de absoluta calidad. Se ha llevado el chip de sonido del Atari con absoluta esquisitez, más pareciendo un juego de Commodore 64 que de este ordenador. La música es muy pegadiza, y el momento en que perdemos la bola se ha sincronizado de forma absolutamente magistral para romper nuestra concentración y cambiar el chip.

Se ha puesto mucho cariño en cada detalle, y no hay ningún aspecto que pueda verse como mejorable. Es un juego redondo, sin fisuras, que roza la perfección y se pone en el pelotón de cabeza de los juegos para Atari de 8 bits.

No os quepa duda que este juego habría sido un bombazo en su época, y que cualquier persona que disfrute con videojuegos para sistemas mayores encontrará en este título algo que le dejará muy sorprendido.

Y poco más podemos decir, sólo que si nunca habéis probado un juego de Atari XE/XL esta es la mejor ocasión.

Lo podéis descargar en:

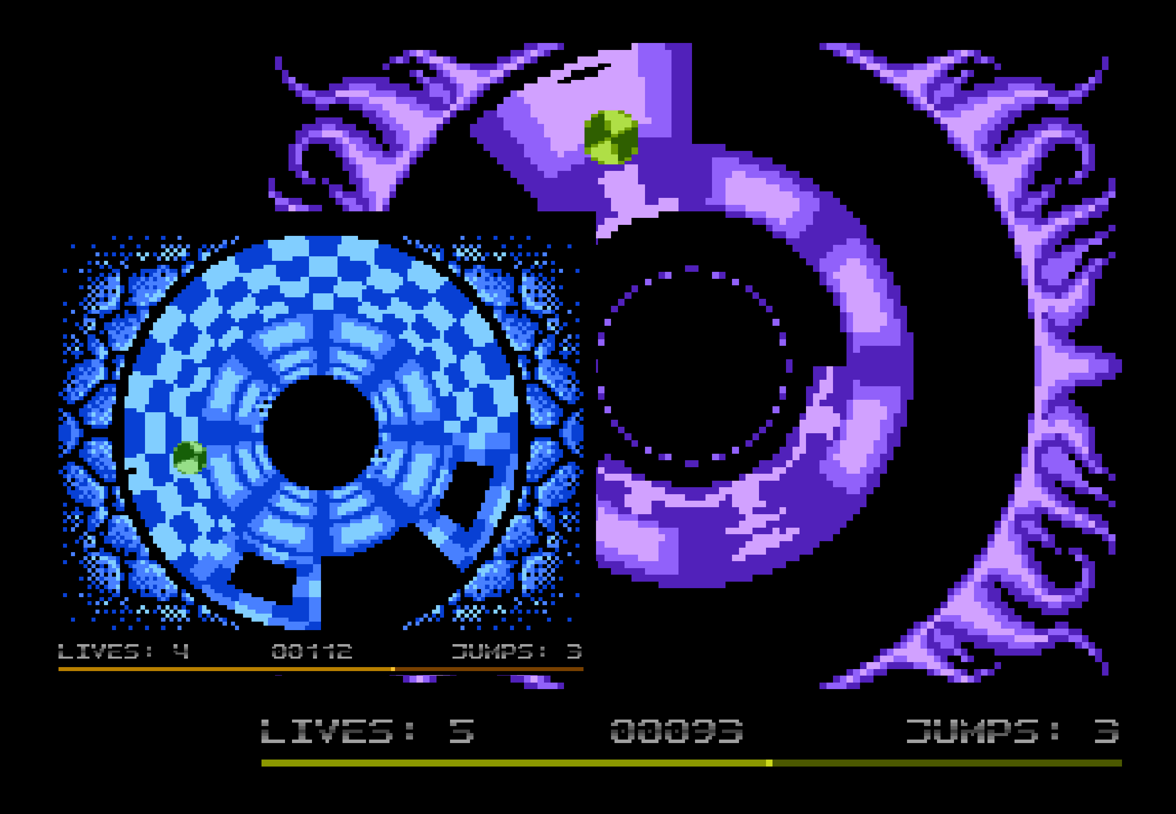
http://yoomp.atari.pl

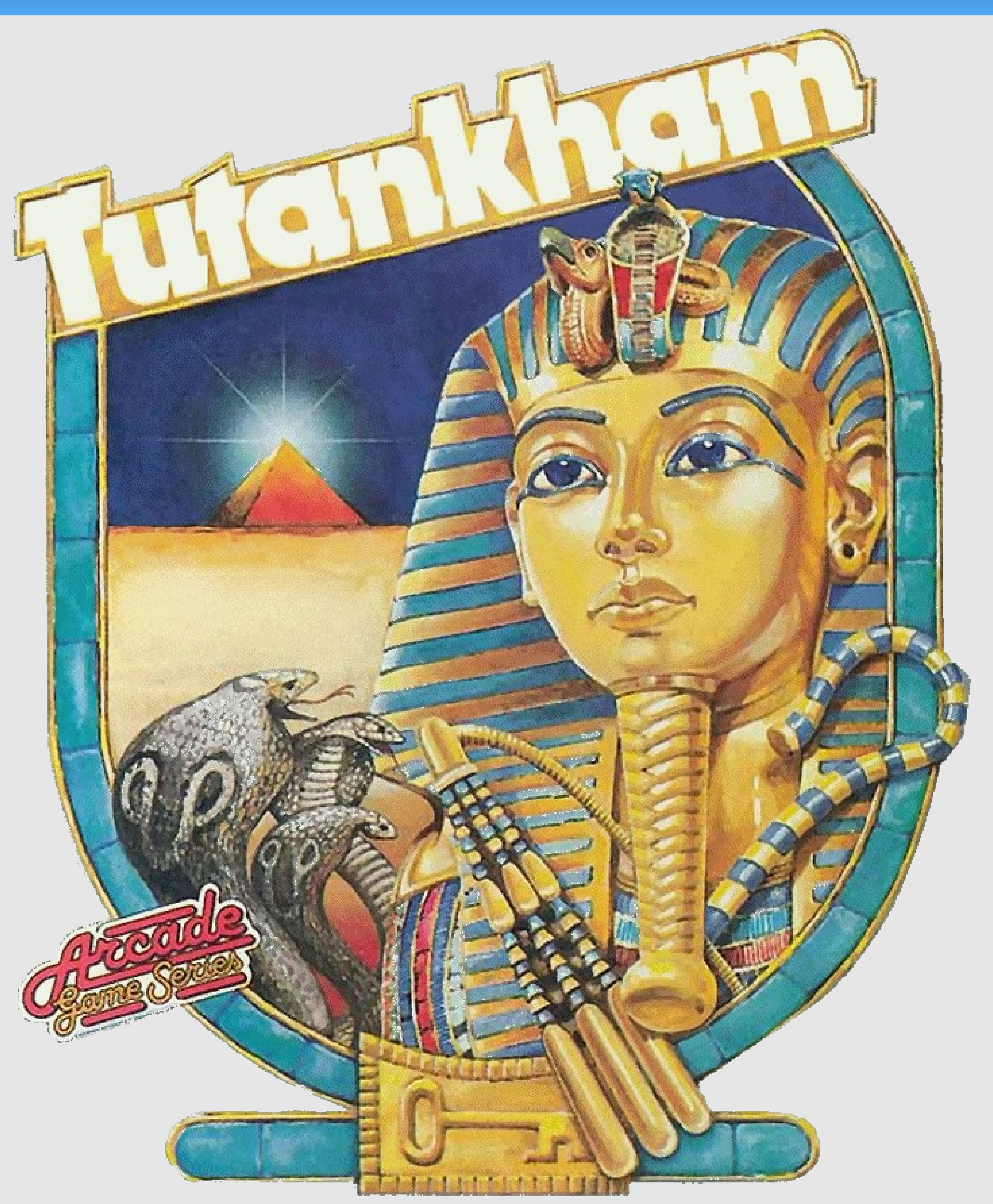
Y es gratis...

Lo mejor:
Casi todo

Lo peor
Que no te gusten los puzzles

NOTA: 9.5 (casi una obra de arte)





El antiguo Egipto, fuente de inspiración de muchas y asombrosas historias, la más legendaria la del emperador Tut y sus maravillosos tesoros repartidos en cuatro catacumbas.

Han sido muchos años de excavaciones, pero ya tienes la entrada ante ti... ¿podrás evitar la maldición y los seres que surgirán de ella? ¿conseguirás hacerte con la codiciada máscara funeraria?

El juego

El juego está versionado de la versión de Colecovision, la que a su vez está basada en la recreativa de Konami/ Stern del año 1982.

Como curiosidad hay que citar que este juego está muy versionado en consolas de 8 bits, incluso cuenta con versión tabletop (que un servidor posee) y que goza de la misma jugabilidad que el original por complicado que parezca.

Tu objetivo, como buen explorador, es hacerte con la máscara de oro, pero recogiendo antes varios tesoros no menos importantes: el mapa, la urna, y el cofre de oro y joyas. Para ello debes hacerte con las llaves que bloquean el paso, las cuales sólo puedes llevar de una en una. Dos puertas bloquean el nivel 1, y tres los siguientes niveles.

Los “enemigos” surgirán siempre de las mismas zonas del mapa, pero una vez libres deambularán en busca de nuestra sangre. Si nos matan surgiremos en el mismo punto donde nos cazaran.



Conversión pura y dura

Al tratarse de una conversión directa de Colecovisión tenemos pros y contras. Por un lado la jugabilidad se mantiene intacta conservando la frescura del sabor arcade y siendo tremendamente aditivo... peeero también heredamos los mismos gráficos y el mismo control.

Gráficamente es agradable, si, pero es una lástima que un sistema como el MSX de primera generación se quede sólo en esto. Es posible meter un poco más de color, incluso mejorar algunos sprites.

Pero donde más duele es en el control de nuestro personaje. Es absurdo que no se haya mejorado ni una décima este asunto, porque nos cabreará hasta lo indecible.

Imaginad por un momento el videojuego Pac-Man y su control. El personaje avanza hasta que encuentra una pared, y tenemos que ser habilidosos para girar el control si queremos torcer nuestro camino. Aquí se vuelve todo un retro, y para remate el disparo es sólo para los lados y existen dos teclas para ello (M y espacio).

El scroll también conserva la brusquedad del original, pero en esta ocasión el propio juego no se basa sólo en scroll y tampoco es algo que nos afecte una vez acostumbrados.

El sonido es sencillo, tenemos alguna melodía que nos alegre el oído y algunos FX que no desmejoran el conjunto. No obstante nuevamente nos preguntamos si se podía haber mejorado algo más la cosa. El MSX posee tres canales, y una melodía sencilla de fondo usando dos canales, nos deja aún así un canal para los FX.

Sabemos que el original de Coleco no es así, pero es que pide un poquito de esmero y dedicación que por desgracia no tiene. Una espinita que nadie quiere quitarnos.

Pero no todo son sombras en este juego, lo que es el juego en si es una auténtica maravilla que tapa todas las imperfecciones descritas.

La diversión está asegurada, gracias a su origen arcade, y la dificultad puede hacernos que nos piquemos aún más si cabe. Es muy difícil hacerse con el control, pero cuando se le coge el manejo casi deja de ser un incordio..

Actualmente es posible descargarlo de forma gratuita, aunque se está preparando una versión física que en breve podrá ser adquirida en los lugares habituales.

La verdad es que el juego es 100% Konami, tiene ese saborcillo a los cartuchos de antaño y ese estilo de juego que diferenciaba a esta marca. Si el formato físico respeta el tamaño y aspecto de los juegos en cartucho no desentonará para nada con tu colección.

http://www.msxhistory.msxall.com/artigos/tut

Si no sabéis portugués encontraréis el enlace de descarga casi al final, tras el vídeo de Youtube que os enseñará en unos momentos como es el juego.

Altamente recomendable para partidas rápidas y esas tardes frias y de mal tiempo que se avecinan.





Lo mejor:
Arcade 100%, divertido a tope

Lo peor
El control te hará enloquecer

NOTA: 7 (notable)



Son tiempos confusos... en la colmena se vivía una revolución que ríete de la de Cuba. Todo patas arriba, huelgas generales, desaceleración económica...

Después de un reinado autoritario por parte de la gran abeja reina, Paca Beja, y debido a su cansancio por explotar a las pobres abejas con jornadas laborales de 65 horas y a una reciente indigestión por culpa de un ababol en mal estado, el resto de abejas que habitan la colmena se encuentran sin gobierno... felices, pero sin gobierno.

La incapacidad de los descendientes de la gran reina madre tras los múltiples escándalos sexuales revelados en las noches de la festiva pradera del moncayo, hace que nadie confíe en ellos para ocupar el cargo. Pero de repente... se divisa una luz en el horizonte...

La hija pequeña de la reina madre, Maribee, ha vuelto de su viaje de erasmus por tierras gallegas, y entre flor, cigala y centollo ha aprendido todo lo necesario para emprender tal ardua empresa. Definitivamente, es la única con estudios capaz de afrontar el reto. Además, gracias a Dios sus escarceos con los abejorros del noroeste de la península no han trascendido en los rotativos sensacionalistas de turno.

¿Será capaz de conseguir pasar la gran prueba para poder ser la nueva reina de la colmena?

¿Conseguirá Computer Emuzone rizar el rizo e innovar en un puzzle?

¿Un puzzle con aspecto de recreativa?

Nada más terminar la carga la pantalla se queda sin hacer nada, esperando que pulsemos una tecla... ¿la razón? Pues que no nos perdamos ni un detalle de lo que vamos a ver.

Al más puro estilo recreativa se nos ofrece una escena de presentación, tipo comic, mostrándonos el comienzo de la historia. Todo ello con gráficos y frases graciosas, mezclada con una música deliciosa. Buen comienzo.

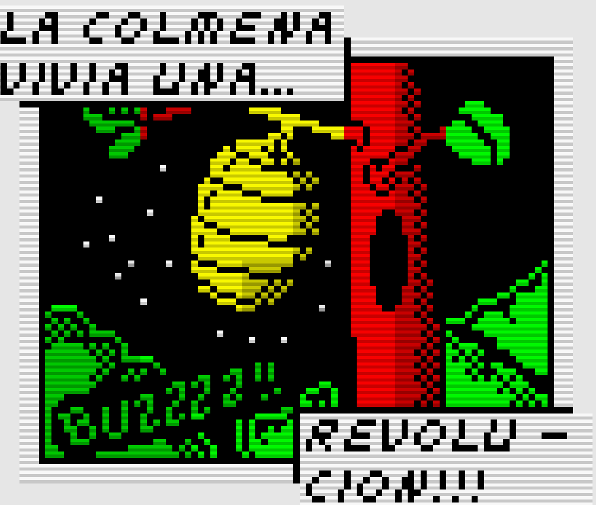
A continuación llegamos al menú, colorido, animado, vistoso, con su tabla de puntuaciones al más puro estilo arcade, y música pegadiza a tope. Esto se pone bien.

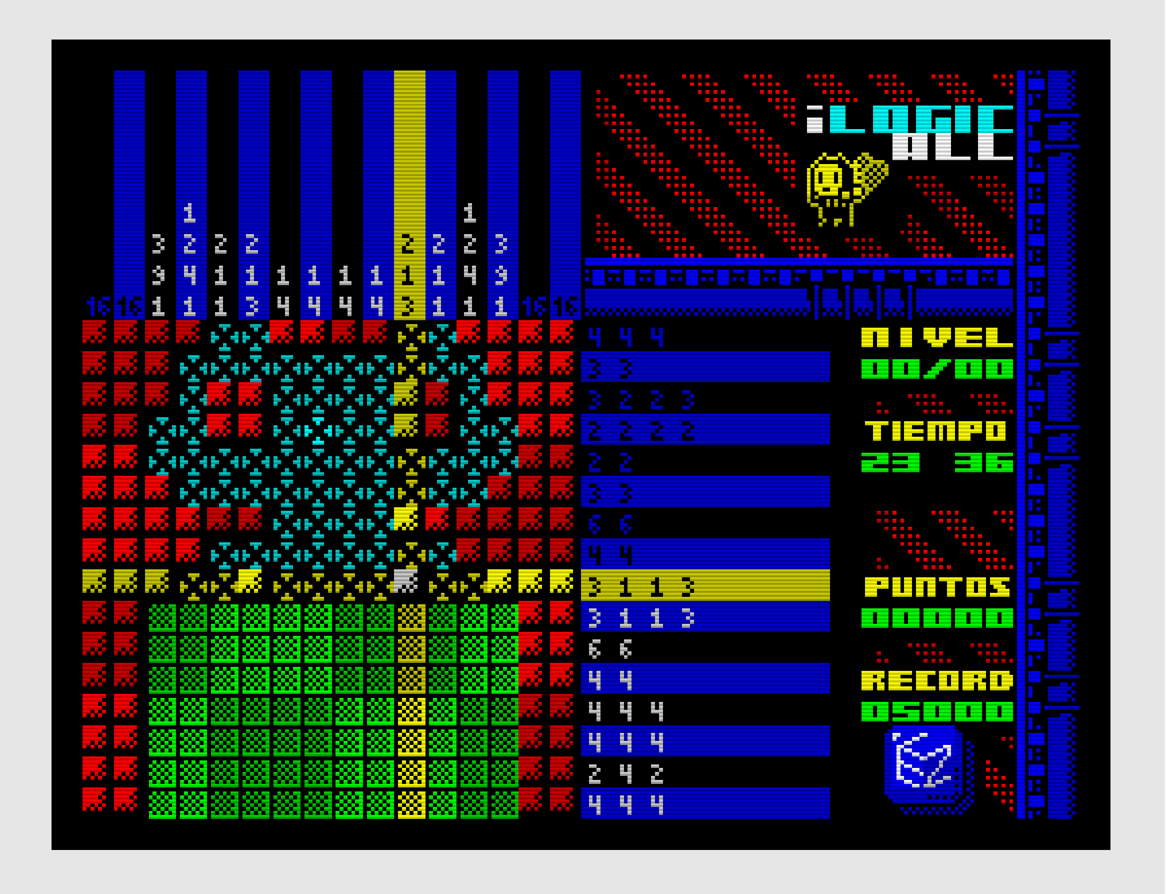
Cuando comenzamos la partida, más sorpresas, la abejita se pone con sus poses mientras se nos indica el nivel y la clave para empezar desde aquí posteriormente, con melodía molona nuevamente. Llegamos al éxtasis.

Y el juego se nos pone al frente, arriba y a la izquierda se nos muestra las casillas que deben taparse, la idea es formar figuras en un tiempo límite, y si nos equivocamos al tapar se nos quita tiempo. La primera figura no es complicada, como suele decirse “todo es ponerse”, pero una vez la completas suceden tres cosas: la abeja se pone a bailar, aparece otra vez la abeja con sus poses con la nueva clave, y se te pone en pantalla otro puzzle... y es cuando te das cuenta, mientras te afanas en tapar casillas, que el juego te ha enganchado sin remedio.

El juego en si mismo es divertido, pero son los detalles con la abeja, las melodías, y el montón de detalles extra lo que hace del juego una experiencia inolvidable.







Una protagonista diferente

Maribee es especial desde el primer momento en que la conoces. Vuela, Baila, llora, es el icono del juego y la que le da la personalidad que tiene. No sería lo mismo sin ella, y es todo un acierto incluirla. Es posible que le halla faltado un poco más de color (alas azules como en la presentación, no perfiladas) pero es que las animaciones tapan todos los posibles defectos.

Cuando uno ve el juego en pantalla parece que no está muy currado, pero es que en movimiento la cosa cambia una barbaridad. Hay animaciones por todos lados, demostrando que un simple juego puede mejorar con un poco de empeño. Nuestro agradecimiento por ello.

En lo musical nos quitamos el sombrero ante Riskej, lo mejor de CEZ hasta el momento en todas y cada una de las melodías y pequeños compases.

Y no podemos olvidar los 100 niveles de reto que nos ofrece, un juego que llevará mucho tiempo terminar, pero que sin duda no nos va a cansar.

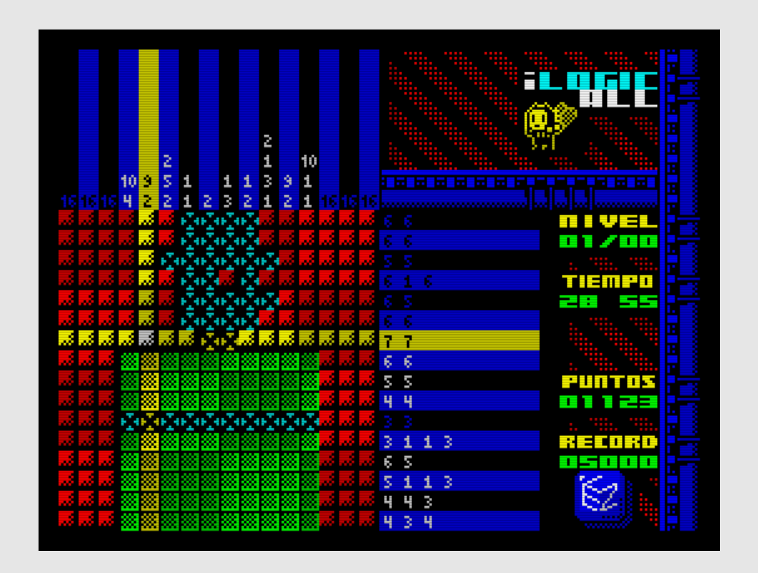
Chapó a todos los que habéis hecho posible este juego, porque lo habéis conseguido.

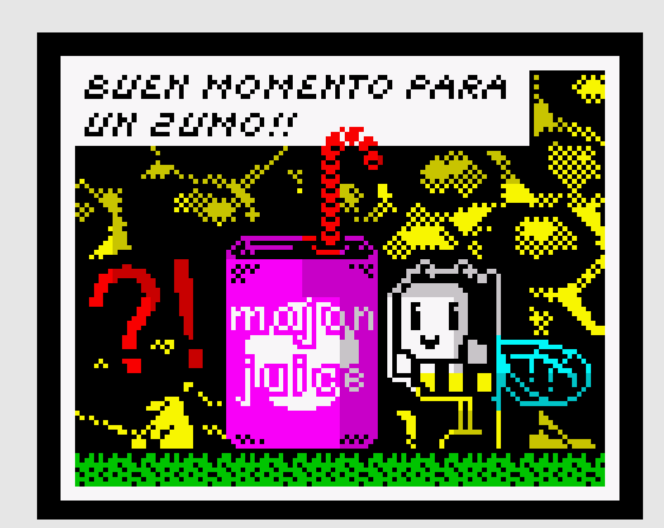
Se puede descargar gratuitamente en:

http://computeremuzone.com/ficha.php?id=7

Y un último apunte, sabemos que están ultimando la versión para Amstrad CPC, y que aprovechará a tope este sistema.







Lo mejor:
Los detalles, el encanto

Lo peor
Que sólo sea para 128K

NOTA: 9 (Sobresaliente)



Nheredia está pensado como un comienzo, un mundo que accederá a otros mundos. No posee historia para comenzar, tu única misión es llegar al portal que te dará acceso a otro mundo.

Esta forma de comenzar choca un poco con el espíritu de una buena aventura, que es la de vivir una historia y ponerte en la piel de alguien. Hubiera bastado una pequeña introducción, algo como que caemos accidentalmente a una puerta dimensional, o algo parecido, y que nuestro fin es escapar. La aventura no invita a jugar.

Empiezas en una pradera tras atravesar un portal, con una única salida al Norte. A partir de aquí tenemos una aventura correcta, con localizaciones que supondrán una muerte inmediata, enemigos que deberemos vencer para continuar, y algún enigma y puzzle que resolver.

Los gráficos son correctos y agradables, teniendo en cuenta que no son lo más importante en una aventura de este tipo (conversacional). La pega es que tienen que estar continuamente cargando desde disco, lo que en un Amstrad CPC real puede llegar a ser algo molesto.

ANALISIS



Entre los puntos buenos del juego están las descripciones, alguna aventura secundaria, y el acabado técnico (digno de los mejores juegos del género). Es agradable el esfuerzo puesto en la elaboración de este juego, no abundan las aventuras conversacionales en los últimos lanzamientos para 8 bits y mucho menos en Amstrad CPC. La abundancia de gráficos y descripciones la hacen más amena.

Como puntos negros tenemos que se pide desesperadamente una historia, algo que nos de un objetivo más allá que cruzar un portal. Así mismo se ve necesario un poco más de unión en las localidades, meterte en el ambiente con algo más de profundidad. Uno siente que deambula, no que explora, ni tampoco siente la necesidad de investigar así porque sí.

De igual forma tiene algunos problemas en varias localidades, que no mencionan correctamente las salidas, y las muertes directas son abundantes (imprescindible hacerse un mapa).

Eso si, se deja jugar, puede ser divertido con empeño, pero deja un sabor agridulce por lo que podía ser con un poco de trabajo. A ver si para la próxima parte nos sorprenden.

http://www.amstrad.es/espsoft/juegosespbasic/nheredia.php



Lo mejor:
Las descripciones, los gráficos

Lo peor
La historia

NOTA: 6 (aprobado)

Artículos



Acelerando el BASIC

Juegos a mayor velocidad en ZX Spectrum

Todo el que ha probado el BASIC ha visto como la ejecución no es un cohete. Cuando usamos el comando IF la velocidad se resiente mucho, imposibilitando que podamos hacer ciertas cosas sin que el resultado sea una tortuga.

Pero existen varias triquiñuelas para evitar el comando IF, y es usar la logica del BASIC y su potente gestor de saltos.

Paréntesis como IF

El IF nos permite comparar valores, pero es tremendamente lento. No obstante podemos cambiar el IF por una instrucción lógica en muchos casos, ganado en velocidad y puede que en espacio.

Las instrucciones lógicas se basan en afirmaciones o falsedades. Si es verdadero el resultado será 1, si es falso será 0.

Veamos un ejemplo:

```
10 GOTO 100+100*(A=1)
```

Esto es equivalente a:

```
10 IF A=1 THEN GOTO 200
20 GOTO 100
```

Como podemos ver hemos cambiado dos líneas de código por una sola línea. Lo que hemos puesto entre paréntesis será 1 si es verdadero, y 0 si es falso.

Hay que observar que las multiplicaciones son casi tan lentas como los IF, por lo que debemos probar este tipo de cambios y ver si hacen efecto. Habrá casos en los que merezca la pena, y otros en los que no.

Lo que si ofrece es una mejora de espacio, vital en determinados casos.

Pero es en una comparación múltiple cuando se muestra todo su poder. Veamos un ejemplo práctico:

```
50 LET A=(B=5)+(C=12)+(D=E)
```

Toma ya!

Estamos haciendo que el valor de A sea 0 si tres comparaciones son falsas, o positivo si alguna de ellas lo es.

Esto es perfecto para aprovecharlo en colisiones, podemos comparar en una única línea si nuestro personaje ha chocado con algún enemigo, y esta forma es muy rápida de ejecutarse.

Supongamos que X es el valor horizontal del personaje, que XA XB y XC son la posición horizontal de los enemigos:

```
50 LET A=(X=XA)+(X=XB)+(X=XC)
```

Si A no es cero es que horizontalmente hemos chocado con un enemigo.

Como podéis ver se simplifica el código y se mejora la velocidad. Son todo ventajas.

Vamos a ver un ejemplo práctico aplicado a la respuesta de teclado. Supongamos las líneas:

```
40 IF INKEY$="o" AND x>0 THEN LET x=x-1
50 IF INKEY$="p" AND x<31 THEN LET x=x+1
```

Es decir, movemos con las teclas “o” y “p” algo cuya posición horizontal está fijada por la variable x, dentro de los límites de pantalla.

Si cambiamos IF por instrucciones lógicas, nos da:

```
40 LET x=x-(INKEY$="o" AND x>0)
50 LET x=x+(INKEY$="p" AND x<26)
```

Que es ligeramente más rápido. No es que hayamos aumentado una barbaridad, pero tengamos en cuenta que la lectura del teclado es algo que siempre vamos a realizar de forma continua, y ese extra nos puede venir bien.

GOTO como IF

Este método es igualmente sencillo, se trata de cambiar una serie de IF por una lista de saltos. La ventaja es que la ejecución se acelera de forma exponencial, permitiendo cosas impensables de otra forma.

Supongamos:

```
10 IF A=1 THEN PRINT “HOLA”
20 IF A=2 THEN PRINT “ADIOS”
30 IF A=3 THEN PRINT “BUENAS TARDES”
40 PRINT “ SEÑOR”
```

Esto podemos cambiarlo por:

```
10 GOTO 10+A
11 PRINT “HOLA”: GOTO 20
12 PRINT “ADIOS”: GOTO 20
13 PRINT “BUENAS TARDES”: GOTO 20
20 PRINT “ SEÑOR”
```

Hemos aumentado el número de líneas, pero sin embargo no hemos usado ni un sólo IF, acelerando el programa de forma drástica.

Todo se basa en poner una primer línea que salte a la línea correspondiente según la variable (o variables) que queramos. De igual forma cada línea de decisión debe finalizar con un salto a la línea que esté después de la tabla de saltos (20 en este ejemplo).

Esta es la técnica que se usó en la rutina de gráficos 3D de pasados fanzines, y el resultado ya sabéis cuál fué (la posibilidad de tener unos escenarios no vistos antes en BASIC).

Un único apunte, este método invalida que podamos renumerar el listado, a menos que sea manualmente, debido a que la tabla de saltos es fija y no se puede mover automáticamente.

Con estas dos técnicas podemos conseguir ese “extra” de rapidez que nos hace falta en un juego. No obstante no deben tomarse siempre a rajatabla estas técnicas, hay determinados casos que con un IF se resuelve todo de la forma más eficiente.

Lo más adecuado es probar, y ver si la ganancia en velocidad merece la pena o no.



Es uno de los peores ordenadores de 8 bits, y uno de los peores de la historia en general... pero si te pica el gusanillo tendrás que sacarle partido, ¿no?

Un Aquarius es algo especial, muy especial, a veces te dan ganas de tirarlo, otras de aporrearlo... pero es posible llegar a divertirse con él y todo, sólo hay que tener las ideas claras.



Consiguiendo un Aquarius real

Es una misión casi imposible por dos motivos:

- Es muy escaso
- El modelo “bueno” está muy cotizado y es muy raro

Lo de la escasez lo entendéis, no fue un ordenador de éxito, pero lo del modelo bueno y malo quizás os despiste. El Mattel Aquarius tiene una salida RF nefasta hasta decir basta, es tan mala que a duras penas se puede sintonizar con un mínimo de dignidad incluso en un televisor analógico. La imagen saldrá con nieve, ruido, etc. Es 10 veces peor que la del ZX Spectrum, e incluso que la del ZX81.

Aquarius con salida RF = caca

Pero existe un modelo, Italiano al parecer, que tiene salida por euroconector. En este caso la imagen es nítida, perfecta, al igual que el sonido. Doy fe de ello porque soy el afortunado poseedor de uno de estos ordenadores.

Es este modelo el que debéis perseguir si realmente queréis un Aquarius para usar. Si vuestra intención es tener otro jarrón en la estantería o añadirlo a la colección de “cromos” pues buscad el otro que es más sencillo de conseguir.

Conexiones

El Aquarius lo tiene todo “unido”, es decir, la fuente de alimentación siempre vendrá unida al ordenador (el cable va soldado internamente) y en caso de tener una salida de euroconector el cable también vendrá unido a la unidad.

El interruptor de alimentación está situado a la derecha, justo al lado del led de encendido.

Por detrás tenemos, según se ve de izquierda a derecha:

- Conector de cartuchos/expansión
- Conector de impresora (si, es una clavija de audio)
- Conector de casette (vale uno estándar)
- Selector de canal RF (mejor no tocar)
- Salida RF, o bien el cable SCART directamente.

La memoria que trae el Aquarius por defecto es escasa, 4K de RAM, y aunque es suficiente para jugar con cartuchos, no lo es para juegos de cinta o propios en BASIC. Lo suyo es pillarse una expansión de 16K como poco.

Y entramos en el terreno de las expansiones, ya que el Aquarius viene tan básico que sólo podemos usar un cartucho a la vez, por lo que tenemos que estar cambiando todo el tiempo entre el de RAM y el juego.

Lo suyo es pillarse el “expander” una interfaz que incluye dos ranuras para cartucho y dos mandos para jugar (que son ortopédicos a tope, como es lógico). Ojito, el expander debe venir con sus mandos, que no os la den con queso.



Otro aspecto que no es conocido del Aquarius es que usa plantillas para el teclado. Podemos teclear letra a letra o bien por comandos directamente (como en el Spectrum), y la parte que indica tales comandos es una plantilla de plástico que puede quitarse a nuestro gusto.

Los juegos en cartucho también incluyen su plantilla, para remarcar las teclas de control en el teclado... y en los mandos, porque en ellos también se pueden colocar las plantillas.

Encendido

La primera vez que encendamos nuestro Aquarius veremos una pantalla tal que así:



La pantalla irá cambiando de color de fondo, sólo para indicar que el ordenador está esperando que pulsemos RETURN, tras lo cual pasamos al BASIC:

```
Copyright © 1982 by Microsoft Inc. S2
Ok
■
```

El BASIC del Aquarius, sin ser nada del otro mundo, nos permite al menos tener una tabla de salvación para poder usar el ordenador: crear nuestros propios programas. Y es que la biblioteca de software es tan escasa, que hacer algo para este ordenador lo convierte en divertido, ya que estaremos innovando.

Por supuesto, no dejéis de hacer el típico

10 PRINT “HOLA”

Ampliando la memoria

Si usamos un cartucho de expansión de memoria no notaremos nada fuera de lo común, la única forma de saber si lo ha aceptado el ordenador es con:

PRINT FRE(X)

Si nos da 1724 (bytes) es la cantidad estándar que queda libre sin expansión. Si tenemos una ampliación original de 16K nos dará 18108 bytes, que es un valor más razonable para programar.

```
Copyright © 1982 by Microsoft Inc. S2
Ok
print fre(x)
 18108
Ok
■
```



A jugar!

La mejor forma de jugar es con cartuchos, no hay muchos títulos potables, pero entre los mejores tenemos el fácil de conseguir Night Stalker:



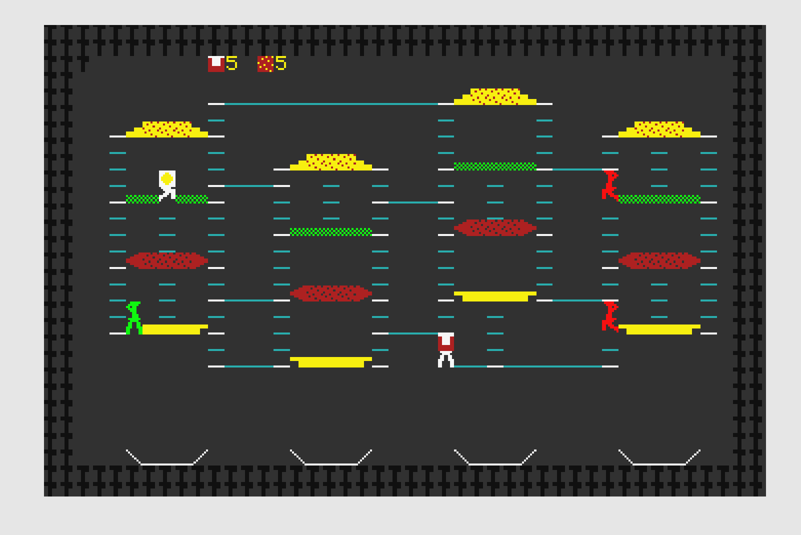
Recordemos que los gráficos en Aquarius están predefinidos en ROM, es decir no hay gráficos definidos por el usuario ni sprites, por lo que todos los juegos tienen un aspectos similar (salvo que se lo curren).

Ojo, los cartuchos tienen salvapantallas, es decir, si no haces nada al ponerlo al poco tiempo se pone la pantalla en negro. No significa que esté roto el cartucho ni nada por el estilo, basta pulsar una tecla. Lo digo por si os da por enseñar el Aquarius en público, ya que es un poco mosqueante este aspecto.

Si me preguntáis cual es el mejor juego de Aquarius os respondo sin dudar que Burger Time, pero no intentéis buscarlo porque es misión imposible (y si lo conseguís seguro que tenéis que vender algún órgano a cambio).

El tercer juego del "trio fantástico" es el Dugeons & Dragons, que presenta un laberinto 3D, pero es otro complicado de conseguir.

No obstante, lo más divertido es hacerte tus propios juegos, ya que hay muy poco software disponible y muchos juegos sin presencia en este ordenador.





PRIMEROS PASOS

Cargar desde cinta

Si os preguntáis por la cinta... ni lo intentéis. Aunque es posible usar una unidad estándar, sólo con la del Aquarius lograréis cargar y grabar algo (y a duras penas). La etapa de cinta es mala como la de RF, por lo que es mejor que no os peleéis con ella.

Si aún así os sentís valientes, debéis usar los comandos CSAVE y CLOAD para ello, con el nombre del fichero que deseáis grabar/cargar. Si no tenéis el cable los pines son (de izquierda a derecha según vemos el conector del ordenador):

3- EAR
5- no usado
2- TIERRA
4- no usado
1- MIC

Ojo, la numeración es la que se usa en los conectores, no es su orden visual.

Emulador

La forma más cómoda de usar un Aquarius es no hacerlo, suena triste pero es así. El emulador Virtual Aquarius nos proporciona todas las comodidades posibles, además de una buena biblioteca de software lista para disfrutar.

Una de las opciones que mejor demuestra sus virtudes son la de aceptar listados BASIC de forma externa. Es decir, teclear nuestros programas con cualquier procesador de textos en formato estándar TXT y efectuar un “tecleado rápido” en el emulador.

El emulador incluye muchos juegos en formato cinta, cartucho, y listados BASIC, por lo que no tenemos que buscar nada más para trastear con este ordenador, y nos sirve de guía para usar el real.

http://www.geocities.com/emucompboy/

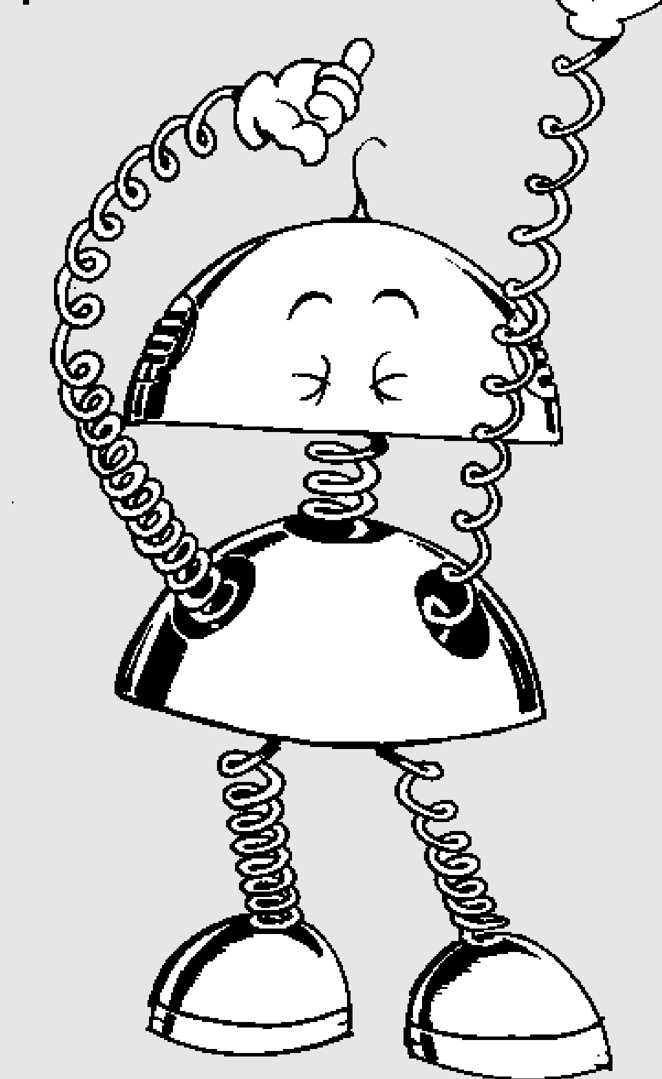






Sam Coupé: expansiones

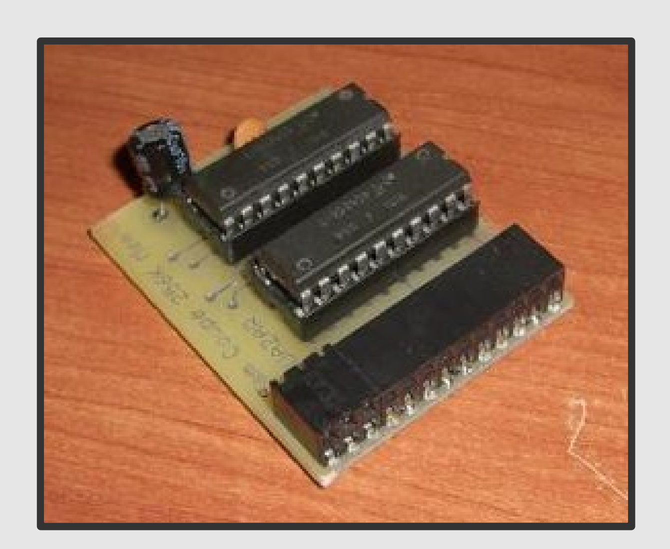
Interfaces imprescindibles



Cuando uno consigue un Sam Coupé se siente en éxtasis, desde el primer momento siente que lo que tiene ante si no es un 8 bits normal y corriente, es la cúspide de lo que un 8 bits podía llegar a ser. Pero los tiempos cambian, y aunque la disquetera está muy bien, y los 256 KB que trae de serie también, siempre piensa en lo que puede dar de si con algún extra más.

Ampliando la memoria

El Sam pude llegar a soporta 512 KB... pues a por ello, es algo muy barato y sencillo de poner. Por 20 libras puedes tener tu expansión de memoria, y el resultado es que la copia de discos se hace menos interminable, además de poder realizar algunas cosas más bestias en el BASIC.



Pero si sois unos manitas no tenéis porqué pedirlo, tenéis el esquema de placa y pines en:

http://velesoft.speccy.cz/samcoupe_schen

Dicha página es de imprescindible visita si te gusta la electrónica, ya que tienen todo lo que necesitas para conocer tu Sam pin a pin y pista por pista.

Nuestro disco duro particular

Poner un disco duro es demasiado bestia, e implica usar una fuente de alimentación de PC entre otros engorros, pero existe una solución muy práctica y sencilla que nos puede servir: un adaptador Compact Flash.

Lo bueno del adaptador es que funciona con la misma alimentación del ordenador, es totalmente silencioso, y además emula la disquetera.

Con el adaptador nos vendrá un disquette con la última versión del sistema operativo y las instrucciones para dividir nuestra Compact Flash en cuantas disqueteras virtuales queramos.

Su uso es muy simple, bastará definir con un comando cual será la unidad virtual que deseamos usar, para luego trabajar con ella normalmente. Incluso podemos hacerla de autoarranque, pero teniendo en cuenta que cuando hagamos un reset tenemos que volver a cargar el sistema otra vez desde el disco real.

Es su única pega, que no nos permite desde un comienzo definir una unidad para que sea de arranque aunque apaguemos el ordenador, y así cargar desde la CF el sistema.

Eso si, es rápida como una bala.







Usando un teclado de PC

Una pega, y bastante gorda, del Sam Coupé es que las membranas son tan frágiles como las de Sinclair. Aunque existen ya membranas de recambio, con una calidad alta, la mejor opción es cortar por lo sano y adquirir un adaptador de teclado PS/2.

Cuando lo recibamos en casa veremos que nos llega en forma de Kit, el cual debemos soldar y colocar con mucha paciencia. No es difícil, pero es conveniente repasar todo antes de soldar nada.

Otra cosa importante es no olvidar que nos manden un teclado inglés con el kit, porque no nos valdrá uno español. Es debido a que los caracteres del teclado de PC se traducirán de forma transparente al SAM. Es decir, si pulsamos comillas en nuestro teclado PS/2 saldrán comillas en pantalla.

El resultado es que trabajaremos con absoluta comodidad, especialmente si eres un amante del BASIC como lo es un servidor.

Y nada más, estas son las tres expansiones que más recomiendo. Hay que advertir que si se tiene pensamiento de pillar la interfaz de red para trastear con Internet entonces no se debe adquirir la interfaz CF, más que nada porque Trinity ya incorpora un lector de tarjetas SD que hace la misma función.

Para adquirir estas “chuches” con fiabilidad:

http://www.samcoupe.com/product.htm

Pseudo-profesionalización


¿autodestrucción?

Por T. Brazil



Estamos en una etapa en que, si nos dejamos llevar por los foros, da la sensación de que el tema retro (la escena Spectrum incluida) está en un claro estancamiento, tras un auge bastante notable en cosa de tres o cuatro años ahora parece o de la sensación de una cierta desgana ¿una sensación? ¿una intuición?... el tiempo dirá.

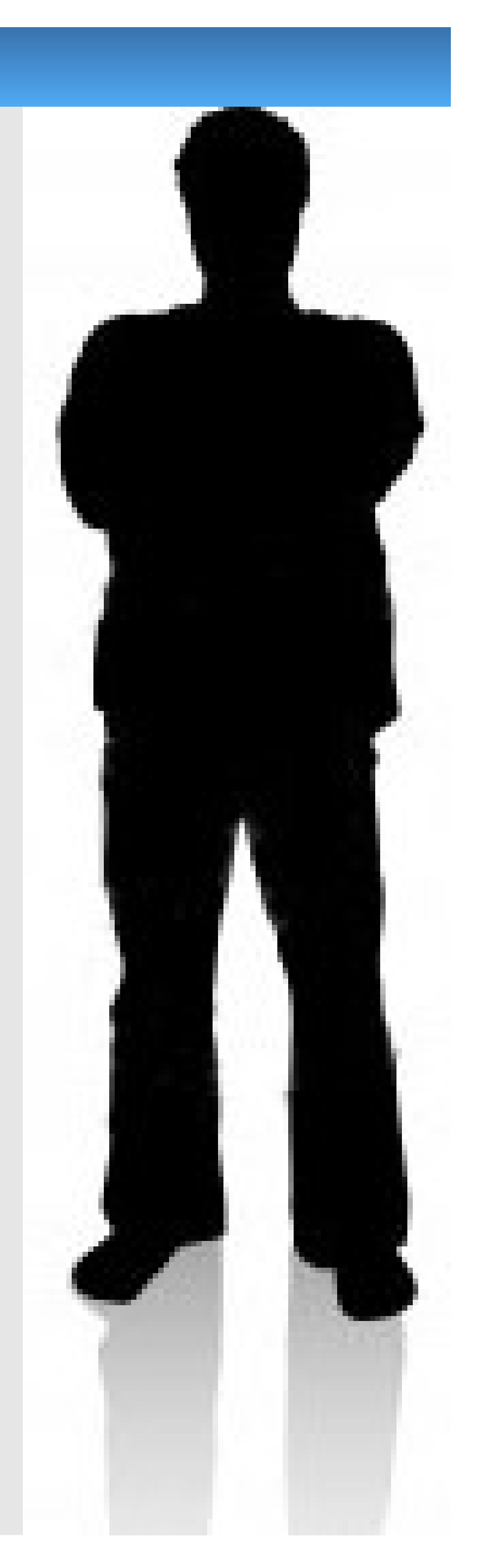
Lo que es innegable es que ha habido un intento notable ,por una parte de la escena, de intentar ser lo más profesional posible, lo que podríamos llamar una pseudo-profesionalización ya que, nos guste o no, esto no deja de ser un hobby cargado de buenas intenciones, ganas y nostalgia en grandes dosis.
Este afán de hacer algo lo más profesional posible no es malo, ni mucho menos, y sirve para mejorar excepto en el caso en que, para lograrlo, haya que despreciar o menospreciar lo que se considera que no está al nivel y esto, por desgracia, sucede más de lo debido (en variados foros y sistemas)

Lo mires por donde lo mires yo imagino a un contertulio que con toda la buena fe y ganas se embarca en un proyecto, sea el que sea, y se encuentra con desdén (en el mejor caso) o desprecio y piensa ¿para qué perder el tiempo en esto? pensemos que, hay que reconocerlo, cuando alguien hace algo creativo le gusta que se lo valoren (el que diga que no miente) y podrá aceptar también las malas criticas si son instructivas pero que se le cuestione todo, que cada cosa de las que haga o diga se cuestione o minusvalore, le hará perder todas las ganas.

Ese tipo de pseudo-profesional tiende a pensar que solo los buenos productos, a su entender y gusto personal, tienen el derecho y el deber de seguir, quedando y esperando que esos otros proyectos más amateurs caigan en el olvido a base, normalmente, de machacarlos. Piensan que esos otros productos (juegos, webs, fanzines, etc...) son un lastre y que si el usuario come basura se acostumbra a ella y no pide otra cosa....... craso y rotundo error, esto es otro de los motivos que pueden hacer al usuario dejar los foros y/o la escena: el que se les trate de idiotas o estúpidos, el que se piense que el usuario no tiene capacidad mental para saber lo que está hecho con intenciones pseudo-profesionales de las de carácter más amateur..... como si no supieran diferenciar y ¡por qué no! aceptar y convivir con ambas cosas... es más, poder disfrutar ambas de diferente manera pero con interés ¿por qué no?.

Mucho me temo que cuando el usuario ve como el pseudo-profesional, en los foros, tiende a tratarlo así, a cuestionar y revisar cada frase de las que escribe (o hace) acabe pensando en que ¿para qué hablar cuando una parte piensa que la otra no sabe, ni tiene, capacidad para debatir? es más, el tema se vuelve un monólogo de verdades absolutas que aburren al más pintado y eso, no nos equivoquemos, no es ni un debate ni una charla. Esto, poco a poco, hace perder contertulios y entonces ¿a quien se dirigirá el pseudo-profesional? no nos equivoquemos, el destinatario de sus productos no es otro que el usuario que, harto de que se le trate con desdén o como incapaz, dejará el tema o lo ignorará (que no sé que es peor). Además hay otro detalle, un profesional de algo no se mete en foros a debatir con sus usuarios ¿os imagináis a cualquier estrella del Pop perdiendo horas y horas delante de foros? ¡se volverían locos con criticas que podrían ir desde el peloteo absoluto hasta, incluso, el insulto!

En resumen, el usuario de lo retro no es un chaval de doce años sin conocimiento, ha mamado mucho soft en cosa de veinte años y no le gusta que lo traten como un crío y, sobretodo, que presuman saber de su capacidad mental. Si la pseudo-profesionalización significa eso no contéis conmigo, el usuario es el que al final decide lo que le interesa o no, de lo contrario ¡seguid el camino de la autodestrucción!.





Comenzamos una nueva aventura

Retro Club es una agrupación de gente con ganas de algo más, de crear nuevos proyectos comunes, de realizar eventos sobre retro informática. Si tienes ganas de hacer algo puedes apuntarte, exponer tu proyecto, unirte a uno que ya exista, o ayudar en lo que quieras.

Nuestros actuales proyectos son:

- Realización de una Retro Party, como las de PC pero para ordenadores de 8 y 16 bits.

- Realización de una reunión de programadores y diseñadores, actualmente en la misma Retro Party.

- Diseño de una web que junte todo lo conocido del ordenador Aquarius, con intención de aprovechar luego la estructura y experiencia con otros ordenadores minoritarios.

- Desarrollo de actividades para el 25 aniversario del QL.

Estamos comenzando la actividad, y es ahora cuando necesitamos a gente dispuesta a colaborar y a opinar sobre cada aspecto de lo que queremos hacer.

Dejamos bien claro que no se trata de realizar competencia a nadie, que sólo queremos desarrollar cosas para nuestro propio disfrute y de la comunidad retro. Nuestra intención es colaborar con quien necesite ayuda, y complementar la actual oferta de eventos que se están realizando en España.

Cómo apuntarse

Muy simple, a través de la web del Retro Club:

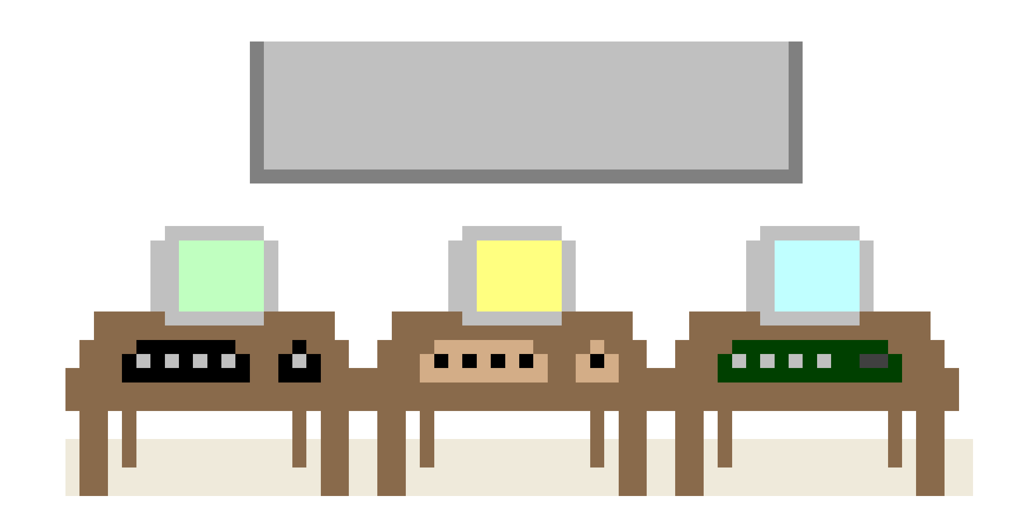
http://retro.bytemaniacos.com

Quién dirige esto

Actualmente todo está organizado y moderado por Ron y yo (Radastán). No es nuestra intención mandar sobre nada, sólo estamos al frente porque alguien debe estarlo, más adelante es posible que sea otra persona o conjunto de personas.

No se trata de una asociación, no hay jerarquía, ni estatutos, sólo somos un grupo de amigos que desea colaborar. Tampoco queremos atribuirnos el trabajo de nadie, si necesitas ayuda te la prestamos desinteresadamente, incluso lo haremos de forma privada si así quieres.





Llévate tu ordenador/consola bajo el brazo

Imagina una party, pero en vez de traerte el PC te traes tu ordenador de 8/16 bits, o una videoconsola retro, o ambas cosas. Dos días en los que participar en concursos de todo tipo, ver y probar lo último de la escena, asistir a charlas y conferencias desde tu sitio, y mil cosas más.

El lugar elegido es Madrid, por ser el sitio más cercano para todos. No es por capricho, es por conveniencia, si se celebrase en Sevilla seguro que no iría nadie de Madrid para arriba.

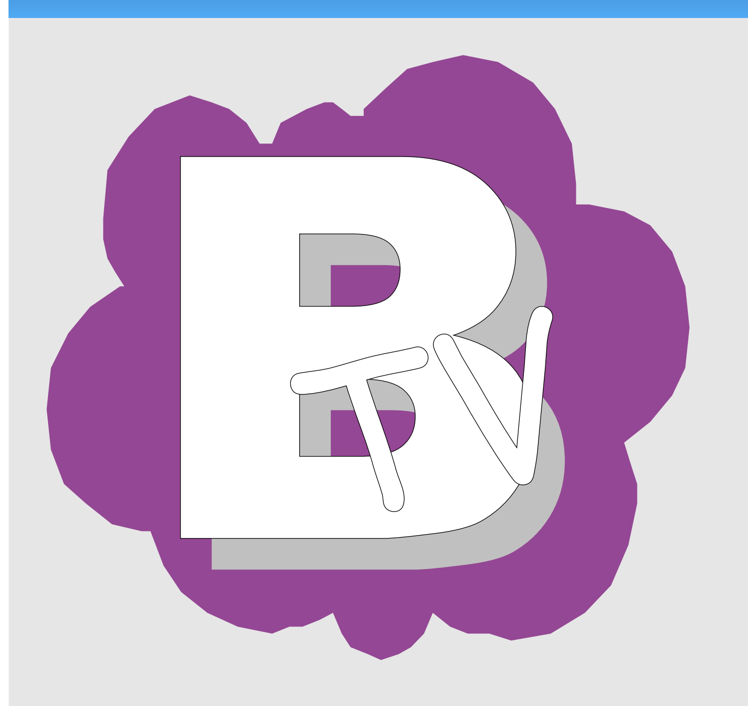
La fecha es el día 1 y 2 de Mayo de 2009, en pleno puente, para que no haya problemas y la paliza tenga un día de descanso antes de volver a la vida diaria.

Si te gusta la idea, si quieres colaborar, sólo tienes que registrarte en el Retro Club, o bien contactar con Radastan (kurdoman@gmail.com).

Aún no hay plazo de inscripción, se anunciará por este fanzine y en la web de Bytemaniacos en su debido momento. No obstante también se podrá asistir como visitante, para el caso de las charlas y conferencias.

Habrá zona de exposición y otra de venta para aquellas personas y grupos interesados. No obstante habrá una zona de exposición común gestionada por la organización, para poder exponer lo que se desee sin las ataduras de tener que estar en la mesa y así disfrutar de la party.

Más información en Enero.



TOP RetroVídeos Musicales

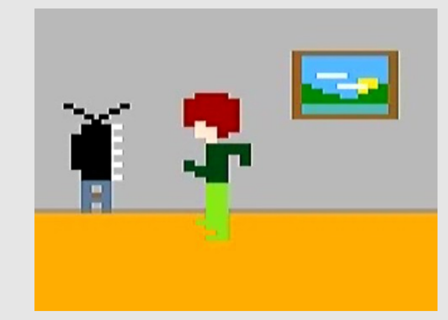
Little Computer People



Artista: Little Computer People
Album: Electropop

http://www.youtube.com/watch?v=5d2IMY33D-Q

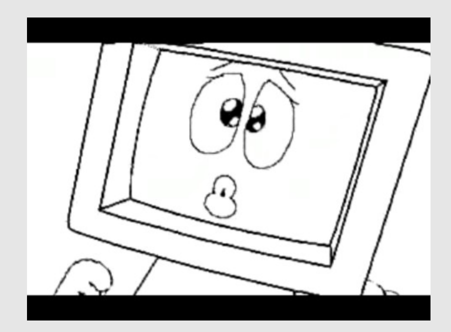
Video Computer System



Artista: Golden Shower
Album: -

http://www.youtube.com/watch?v=GbfCZx1tRUs

Amiga Tribute



Artista: Eric Schwartz
Album: Canción Still Alive del juego Portal

http://www.youtube.com/watch?v=9mg6wrYCT9Q

Si conoces otro vídeo musical con temática retro, que merezca entrar en lista, escríbenos:

kurdoman@gmail.com

También puedes decirnos cuales son tus vídeos favoritos, o tu lista ideal.

Brazos biónicos

Si hablamos de brazos biónicos enseguida se nos viene el nombre de “Bionic Commando” a la cabeza, pero no es ese el mejor brazo en 8 bits. North Star lo tiene todo: acción, buenos gráficos, estrategia para pasar las pantallas, etc.

Es una delicia, un juego casi perfecto, en el que todo encaja como un guante. Es un título que por desgracia no tuvo continuación, pero que lo tenía todo para convertirse en una serie de éxito.

Y para colmo se permitía un scroll suave y a todo color, música currada con el beeper, efectos especiales, filigranas con el logo... en 48K.

